EL WENDIGO #80

http://cineultramundo.blogspot.com/

300 PTS
36 PÁGINAS

FUNDADA EN
1974
1999
PRIMAVERA
VERANO

25 AÑOS DE GLORIA

CON SUPLEMENTO
450 PTS
56 PÁGINAS

Crumb
¿madurez?

Talbot
análisis

Falk
homenaje

Nowlan
entrevista

Paul Gulacy
entrevista

Suplemento
La Historieta Asturiana
(una historia de
Faustino R. Arbesú)

25 años de gloria

SUMARIO

4 CRUMB (Y 2) *Florentino Flórez* 14 HISTORIA DE UNA SOCIEDAD VIL E HIPÓCRITA *Faustino R. Arbesú, Jose Mª Flores y F. Flórez* 18 USAGI: EL BUEN MANGA *Faustino R. Arbesú* 19 LEE FALK: LA MUERTE DE UN COLOSO *Jose Mª Flores* 23 LEE FALK (ENTREVISTA) *Javier Cuervo* 24 KEVIN NOWLAN (ENTREVISTA) 26 EL IRLANDÉS ERRANTE *Jose Mª Flores* 28 DOUG MOENCH: UN POETA QUE ESCRIBE CÓMICS *Faustino R. Arbesú y Jose Mª Flores* 31 PAUL GULACY (ENTREVISTA) 34 Miscelánea • HEMOS LEÍDO *El Wendigo*

FASCÍCULO V LA HISTORIETA ASTURIANA *Faustino Rodríguez Arbesú (81-100)*

El WENDIGO; G.A.I.R.N.I. Director: Faustino Rodríguez Arbesú.
Redactores: Ramón Fermín Pérez, Jose Mª Flores y Florentino Flórez Fernández
Jefa de prensa y relaciones públicas: Sofía Carlota Rodríguez
Comunicación: Eulalia Eguren y Carlos Sánchez Muslera. Imprime: Gráficas Careaga

Diseño: Eva Barceló y F. Flórez

http://cineultramundo.blogspot.com/

EDITORIAL

¿Queda espacio para la cultura independiente?

Hay una pregunta que, aunque sabemos incontestable, es nuestra intención expresarla aquí y ahora. ¿Verdaderamente han llegado hasta nosotros los nombres y las manifestaciones culturales más prominentes, independientes y libres? La experiencia acumulada a lo largo de nuestra dilatada existencia nos permite hacer esta pregunta, por la simple razón de que la injerencia del PODER es, en nuestra opinión, decisiva y determinante, a la hora de que una obra o un autor pueda llegar hasta el público receptor, consumidor. Si algo no tolera este monstruo de mil cabezas es la independencia y libertad de expresión.

Quede claro que cuando escribimos PODER no nos referimos sólo al que emana de la Política, la Religión o el Dinero, sin duda los estamentos más poderosos a la hora de tamizar quien debe llegar, ser o estar. Otras hay que aunque no estén implícitamente integrados en ellos pueden significar una parcela igual de manipuladora y destructiva: los medios de comunicación, elitismos, chauvinismos culturales, machismo, las mafias universitarias, rosas, de neosensibles, los gremios políticos, sindicales, corporativos, nacionalismos, paparatismos, xenofobias y toda una interminable lista de tamices que hacen casi imposible el que una persona u obra que no se enclave en alguno de ellos, pueda disponer de un espacio libre donde respirar.

Escaso es ya de por sí el lugar ocupado por la Cultura. Si de él excluimos las grandes y pequeñas parcelas que cada uno de estos controla y los que no hemos mencionado, ¿qué le queda a aquella obra o autor que no forma parte activa de ellos? Nosotros pensamos que prácticamente NADA. De este planteamiento surge nuestra pregunta.

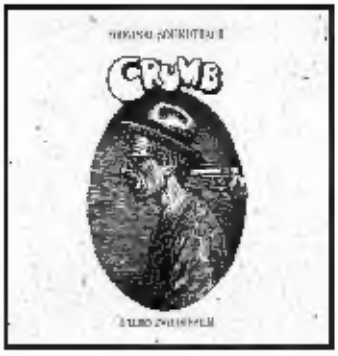
Premios Diario de Avisos

Hemos recibido una comunicación, junto con un diploma, en la que se nos dice que nos han dado un premio en su última edición, por nuestra labor en el mundo de la historieta. En realidad es uno más que estos Srs. nos conceden. Por uno u otro apartado, nos han dado un total de 6 premios. En 1978, 1980, 1984, 1989, 1991 y el último, el de 1998. Todo un récord, quienes más se nos acercan son Carlos Giménez con 5 premios, seguido de Javier Coma con 4. Gracias Sr. Darias y equipo. ¡Muchas Gracias!. Esperamos que en los próximos 25 años hayamos conseguido otros 6, ¡Cuando menos!

PORTADA:
FLORENTINO FLÓREZ Y EVA BARCELÓ
ILUSTRACIÓN: JAVIER LIÉBANA
VIÑETAS: R. CRUMB, K. NOWLAN, B. TALBOT Y RAY MOORE

CON SUBVENCIÓN DEL ILTRE. AYUNTAMIENTO DE GIJÓN

http://cineultramundo.blogspot.com/



Derecha, portada del CD con la BSO de la película de ***Terry Zwigoff***

CRUMB

Encima, ilustraciones para el CD de su actual conjunto, Les Primitifs du Futur

(Y 2) La ¿Madurez? Su obra está rodeada de paradojas. Presentado como uno de los padres del movimiento underground, sus tebeos son una crítica feroz del sistema, por supuesto; pero su lúcida visión de los sesenta nunca ha obviado los ataques a los paraísos artificiales, la estupidez hippie, las estrellas juveniles o los santurrones iluminados. Muy al contrario, ha contado una y otra vez cómo los tebeos le permitieron acostarse con unas cuantas taradas hippies que le consideraban alguien interesante, cosa que no le había ocurrido en su vida. Sus gustos personales están muy lejos de un modelo de vida desenfrenado: amante del jazz y el blues primitivos, odia el rock and roll y añora una América más tranquila y menos ruidosa, sin heavy metal ni melenudos. Actualmente, vive con su familia en Francia, porque las calles de U.S.A. no le parecen un lugar adecuado para que crezca su hijita. Siempre ha sido un outsider, amante de repartir palos a diestro y siniestro, sin preocuparle la moralidad ni, mucho menos, lo "políticamente correcto".

Concluimos a continuación el artículo dedicado a su trabajo que iniciábamos en el número anterior.

Cartel para el documental Louï Bluie

MÚSICA, MAESTRO

En 1968 **Janis Joplin** le había encargado la famosa portada para su disco *Cheap Thrills*. Luego empezaron a visitarle ejecutivos de diversas compañías, buscando su "toque", para conectar con un público juvenil y contestatario. Incluso los **Rolling** le pidieron una cubierta. Pero, "no sólo odiaba su música; además pensé que lo único más *cool* que hacer una portada para los Rolling sería no hacerla". Duda respecto a su propia posición en el centro de la revolución juvenil que estaba en marcha. "Llegó un momento en que no sabía si era parte de la solución o del problema".

La película sobre *Fritz* se estrena en 1972 con **Crumb** ya convertido en algo así como una *pop star* alternativa. Ahora es casi una costumbre ver a tipos subiendo peldaños en el mundo de los *mass-media* cultivando una imagen contestataria y provocativa. Los mismos que, una vez situados, parecen dispuestos a limpiarse el culo con papel de celofán (Miller dixit). La fanfarronería y la arrogancia siempre han vendido bien. Y hay muchos que prefieren colocar a aquel que puede insultarlos si se le deja fuera. Bueno, **Crumb** había hecho carrera en los márgenes del sistema, pero no estaba dispuesto a dejarse engullir. Su trabajo no se mantendría tan fresco si fuese un contestatario de salón.

Izquierda, Cartel de **R. Crumb** *(1967)*
Debajo, Cartel de **R. Crumb** *y* **G. Shelton** *(1969)*

Encima, discos del antiguo grupo de Crumb, las Cheap Suit Serenaders

Derecha superior, una de las cartas que dibuja sobre músicos del pasado

Derecha, viñeta de Kansas City Frank Melrose in "Pass the Jug"

Así que ese mismo 1972 empieza a tocar con **Bob Armstrong** y **Al Dodge**. Luego se les uniría **Terry Zwigoff** y formarían *R. Crumb y The Cheap Suit Serenaders*. Rodaron del 72 al 78, volviéndose a reunir en el 95 para una gira europea. Como es sabido, tras establecerse en Francia, **Crumb** ha pasado a formar parte de otra banda, *Les Primitifs du Futur*. Y la verdad es que la música que tocan es absolutamente deliciosa y recomendable.

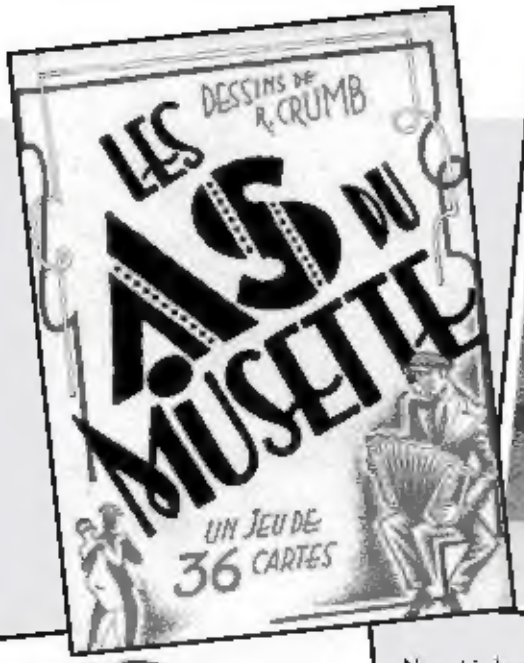
Nunca ha dejado de dibujar, ni siquiera cuando estaba más comprometido con su grupo. Pero, sobre todo en los 70, era una buena manera de alejarse del círculo underground. Como dice **Shelton**, "Crumb, sacando sus fuerzas del pasado, no se propone alcanzar el éxito. Él está en el arte y la música por placer. Esta es una de las razones por las que es un artista tan interesante" (4).

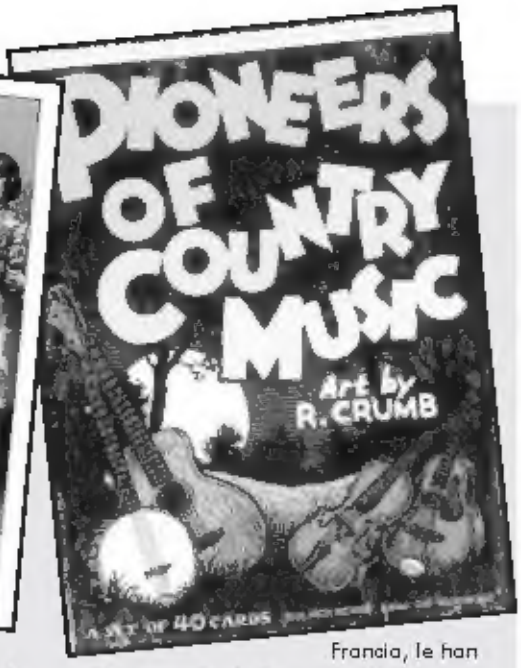
Lo primero que sabemos de su relación con la música es que se inicia debido en parte a su búsqueda de tebeos antiguos. En los quioscos de viejo donde revuelve, se va topando con viejas grabaciones que a él le sonaban de las películas de su niñez. Así, sus gustos se van a instalar en una época, alrededor de los años 20, ya que considera que en los 30 se inicia una lenta decadencia, que continúa en la actualidad. No sólo va a coleccionar estas evocativas melodías sino que, como ya he dicho, las interpreta con su banda. Así pasa de ser un abanderado de la modernidad más rabiosa y melenuda a un tradicionalista, amante del blues y el jazz primitivos y de la música country y folk por extensión. De revolucionario a conservador.

Dibujará varias historietas biográficas de músicos más o menos célebres (5) y algunos relatos que describen de una manera muy vivida el ambiente y las circunstancias que rodearon las primeras grabaciones. En concreto, considero *That's life* y *Kansas City Frank Melrose in "Pass the Jug"* dos pequeñas e incontestables obras maestras (6). A esto podemos sumar sus reflexiones sobre el fenómeno musical, como en la divertida *¿Qué ha sido de la bonita música de nuestros abuelos?* (7). Además, gracias a su colección de discos puede disfrutar de esas marcas características de la prehistoria del Diseño Gráfico. Marcas sin la precisión del momento racionalista posterior, pero con toda la frescura de los años 20. Podemos rastrear las huellas de su influencia en muchos de sus titulares y figuras.

Desde mi punto de vista, la relación de **Crumb** con la música transciende la mera anécdota para convertirse en una buena metáfora de todo su trabajo. Sus gustos musicales confirman algo que puede sentirse al leer sus historias. A pesar de su aspecto rompedor, Bob trabaja dentro de una tradición que es lo más opuesto que

Izquierda, viñeta de
¿Qué ha sido de la bonita música de nuestros abuelos?





No está de más recordar a los fanáticos de Crumb que se pueden conseguir las diferentes barajas de cartas que él ha dibujado, con relativa facilidad. Aparte de las aparecidas con reproducciones de sus personajes, son especialmente deliciosas las que ha dedicado a músicos del pasado. En el catálogo de Eclipse encontramos: Early Jazz Greats, Heroes of the Blues y Pioneers of Country Music. Por otro lado, en Francia, le han editado Les As du Musette, dedicado a acordionistas clásicos. Aunque todas parecen partir de fotografías, **Crumb** mantiene su estilo; es de suponer que siendo a la vez respetuoso con los originales.

imaginarse pueda al veloz mundo del rock & roll y el marketing multimediático. Una tradición, en esencia, enfrentada a la modernidad. Una tradición de arte popular, de entretenimiento, pero un entretenimiento no complaciente, no preocupado por gustar a un público determinado por encuestas y estudios de mercado. Un arte que, en su idílica mirada a la música del pasado, se funde con la gente, nace en la fiesta y se desarrolla dentro del pueblo. Esas son sus raíces y así quiere que se observe su trabajo. Desde luego, no como abanderado de la juventud. Creo que su insistencia en todas las chifladas que se tiró cuando era un "héroe juvenil" viene motivada en parte por su profundo desprecio hacia esas manifestaciones "culturales" de los 60.

Manifestaciones que considera ingenuas, superficiales y, desde muchos puntos de vista, perniciosas y falsas.

Lógicamente, puede juzgarse todo esto desde la modernidad y entender la posición de **Crumb** como sencillamente reaccionaria y retrógrada. Pero no es el único en señalar que la supuesta superioridad de los valores urbanos no es más que una falacia que facilita la permanencia de la mayoría en un mundo sin referencias, sin conexiones entre los hechos, sin memoria. Una mayoría así es fácil de manipular, de distraer. Creo que se pueden criticar ciertos aspectos de nuestra cultura, acudiendo al pasado, sin por ello ser un sucio reaccionario.

A alguien capaz de firmar historietas tan salvajes como *Mr. Natural en Viajando otra vez* o *Joe Blow* (8) que, aún hoy, asustan por su audacia e irreverencia, dudo mucho que se le pueda calificar de conservador sin más. Yo más bien diría que pertenece a una llamativa especie de tradicionalistas. Una especie de la que creo es el único miembro.

Un Crumb ¿maduro?

Y así llegamos a lo que, de una forma un tanto artificiosa, he calificado como "segunda etapa" del autor. En el fondo, tan sólo quiero señalar ese salto que puede apreciarse entre las primeras historietas de *Fritz* y aquella en la que una fán le da muerte. O entre muchas de las de *Mr. Natural* y esa otra en la que su amigo *Flakey* lo interna en un manicomio. Salto que es en parte técnico (el dibujo se torna más sólido, a la vez que aumenta la densidad de

los rayados), pero que afecta sobre todo a los contenidos, que ganan en estructura y profundidad. Sin perder el sentido del absurdo que le caracteriza desde los inicios de su carrera, **Crumb** parece menos dispuesto a publicar lo primero que se le pase por la cabeza (o por la punta de la pluma). Y aparece el autor potente capaz de contarnos historias de apariencia ligera pero que esconden a un gran narrador con cosas que decir.

De finales de los 70 para acá ha producido un montón de historietas y es lógico que su calidad sea desigual. Intentaré señalar algunas de las que más me han interesado; pero vaya por delante que encuentro que la media es muy alta. Entre lo editado por PASTANAGA ya he señalado que había varias de este momento. Ahora me referiré a los álbumes de LA CÚPULA.

Tanto *Mis problemas con las mujeres* como *La historia de mi vida* son dos trabajos espléndidos, con alguna historieta algo más tonta que las demás, pero en general sin desperdicio.

En *Si yo fuera rey*, destacaría *Footsy* y *Mis problemas con las mujeres 2ª parte* (el epílogo es fantástico); *Psychopathia sexualis* merece nombrarse, por lo que tiene de rareza.

En *Mode O'Day* todas las historias son similares; ahora me referiré a él.

Recientemente LA CÚPULA ha editado varias de las historias de *Fritz de Cat* y *Mr. Natural*. El álbum de *Fritz* repite mucho material ya aparecido en el STAR. En cuanto a las de *Mr. Natural*, algunas ya las había publicado PASTANAGA. Otras no, pero no son muy allá.

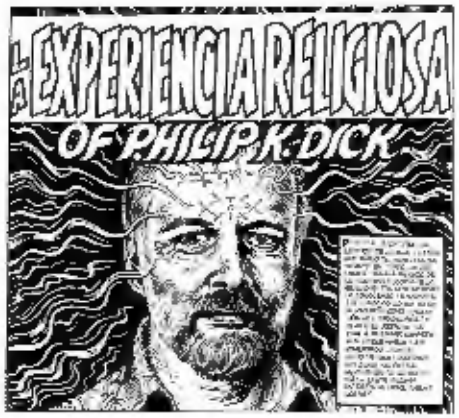
Ya he comentado antes que **Crumb** comparte con otros humoristas gráficos una cierta debilidad por los textos saturados. En su caso, esta tentación se extiende también a un tipo de historias, llamémoslas filosóficas, que ha ido fabricando intermitentemente. En estos relatos, o bien pone a los personajes a reflexionar sobre diversos aspectos del presente y futuro de la humanidad, o adopta un tono ensayístico y desarrolla un tema que le preocupa. Como ejemplo de la primera categoría podría citar *El pato y la oca conversan por la noche* o *The nerds* (9). En la segunda encontraríamos cosas como *Basura* (10) o *La experiencia religiosa de Philip K. Dick* (11). Alternativamente, consigue emocionarnos o aburrirnos. Aunque en todo caso sean experiencias plausibles, dado que el género de la historieta como ensayo está apenas en pañales, no puedo dejar de señalar que, por muy interesantes que sean los textos, llega un punto en que se comen la imagen e invitan a pasar de largo. Esto ocurre con *The Nerds* y menos con las otras que he mencionado. Su historieta sobre **Dick** es realmente peculiar y, si se lee su libro *Siva* (12), puede comprobarse que Crumb ha realizado un resumen realmente valorable.

Volviendo a *Mode O'Day*, el problema general del libro es el abuso de textos. Cuando luego se leen los diálogos, es cierto que no carecen de interés, pero narrativamente está descompensado. **Crumb** parece haberse contagiado de la insulsa palabrería de su protagonista y acaba aburriendo. ¿Cómo era lo de **Antonioni**? Para mostrar el aburrimiento había que aburrir al espectador. Si vd. está de acuerdo con eso, le gustará *Mode O'Day*. No es mi caso. Y debo decir que la última aventura en color de *Mr. Natural*, que ha publicado por entregas EL VÍBORA, se sitúa en una línea parecida. Además, los años empiezan a notarse en el trazo, mucho más débil. Una pena.

Prefiero esos relatos en los que

Viñeta de Mode O'Day

"TOMÓ UN BUEN TRAGO, MIRÓ AL ESPEJO Y SE SACÓ LA LENGUA."



Izquierda, Viñeta de La experiencia religiosa de Philip K. Dick, *publicado en* La historia de mi vida

Izquierda, ilustración para un relato de **Bukowsky**, *publicado en* El Vibora nº 142

LO IRÓNICO DEL ASUNTO ES QUE LAS TÍAS ME PARECEN ESTÚPIDAS PORQUE PIERDEN LA CABEZA POR LOS TÍOS MÁS CAPULLOS Y BOCAZAS, CUANDO A MÍ ME PASA EXACTAMENTE IGUAL A LA VISTA DE CIERTAS REDONDECES DEL CUERPO FEMENINO.
¡OH, NO DIRÉ NADA
BABAS
BABAS

Crumb recurre a sus memorias o mezcla sucesos históricos con experiencias personales, como en *Recordando los 60* (13). Es en esas historias biográficas donde el talento y la lucidez del autor parecen brillar con más fuerza. Personalmente, me quedo con las que se inclinan hacia la ternura y el intimismo, como *La crisis de madurez del tio Bob* o *Mis problemas con las mujeres* (13), que aquellas en los que se entrega a sus característicos delirios sexuales, aunque es inevitable reirse con piezas como *La historia de mi vida* o *Cagueta de las cavernas* (11). Volviendo a los textos, muchas de estas memorias van cargadas de ellos, pero suelen tolerarse bien. Las razones están en unos contenidos más ingeniosos y en unos dibujos no tan subordinados a la palabra (cuentan algo más que ésta).

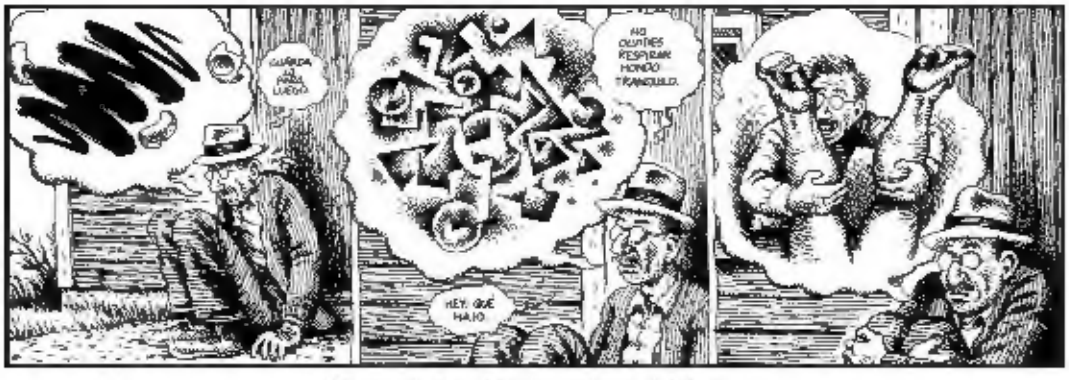
Otra categoría la constituirían aquellas anécdotas que giran en torno a personajes "a lo Bukowsky". No es casual que

Crumb haya ilustrado en repetidas ocasiones a este autor, ya que parece compartir con él el gusto por cierto tipo de "héroe", marginal, que vive al límite de la pobreza, alcohólico, parado y perdedor. Una tradición con arraigo en la literatura americana. Pero, con todos los respetos, creo que Crumb es bastante más entretenido y creible que **Miller, Kerouac** o, en ocasiones, el mismo **Bukowsky.** Entre otras razones, porque no pone ningún empeño en resultar transcendente. Ya *Fritz* presentaba en algunos episodios este semblante; otro ejemplo sería *Las aventuras de George "Muermo" Muermoide* (13).

Otra característica de esta etapa es la aparición de una suerte de *Pepito Grillo*, un cerdito que le golpea o le amonesta, cuando se "pasa". Las excusas se multiplican. Si antes cualquier burrada era presentada sin más, ahora **Crumb** multiplica las frases tipo "yo os respeto, chicas", "esto es sólo una fantasía, el producto de una mente enferma"... etc. Suponemos que su segundo matrimonio y su hijita tienen algo que decir al respecto.

Kafka y Crumb

Lo primero que puede decirse del libro de **Mairowitz** y **Crumb**, *Kafka para principiantes* (14), es que, pese a ser sensiblemente complejo, se lee de un tirón. Mairowitz sabe de qué habla. No soy un experto en Kafka pero lo que nos cuenta tiene el aire de lo creible, amen de una evidente voluntad de alejarse de unos cuantos tópicos kafkianos, ofreciendo nuevas facetas del personaje, como su humor o sus relaciones con la cultura judía. Crumb se comporta de manera respetuosa con el texto, dejándolo fluir cuando conviene y desarrollando pequeñas historietas cuando la información se presta a ser estructurada en imágenes. Pese a la densidad de la escritura, el dibujante da toda una lección de cómo ilustraciones y texto pueden encadenarse, complementándose sin repetirse. La fuerza del relato encuentra un vigoroso apoyo en las potentes y expresivas imágenes. En esta ocasión puede decirse que no se utiliza el cómic para conseguir algo más fácil, sino más efectivo.



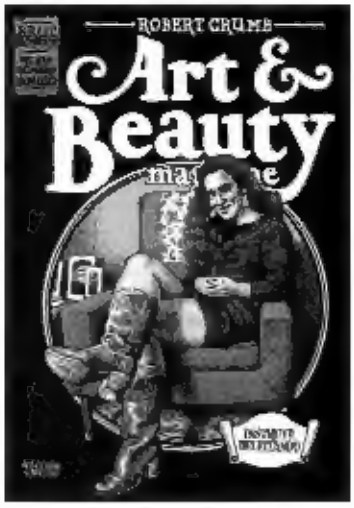
Viñetas de La crisis de madurez del tio Bob

Alrededor, diferentes viñetas de Kafka para principiantes

La mujer de una enorme cuchilla de carnicero cortándome con toda destreza y regularidad mecánica, en finas rebanadas que volaban en todas direcciones debido a la velocidad de la tarea.

Entre todos los ejemplos que conozco en los que se ha usado el comic para "aligerar" una información, éste es el más rotundo. Algo que tiene mucho valor, dado que, en general, con estos experimentos lo único que se consiguen son ladrillos. Engendros en los que la parte gráfica no tiene personalidad y el texto resulta más pesado por la sobrecarga de ilustraciones. Las razones de éste éxito son varias. Por un lado, la calidad de la escritura de **Mairowitz**. Todo lo que cuenta es preciso e interesante. En cuanto a **Crumb**, ya he mencionado al principio la curiosa empatía que parece transmitir su labor. Es como si se identificara con ese **Kafka** nervioso, de apariencia frágil, pero lleno de pasión, que apenas consigue comunicar los abismos de su interior a través de sus relatos. Relatos que, en la descripción de Mairowitz, están cargados de referencias autobiográficas. En fin, existen elementos suficientes como para que Crumb se refleje en este ensayo. Y lo hace con brillantez. Su dibujo vuela a gran altura, sus rayados aportan la necesaria carga gótica y siniestra a una vida y unas fabulaciones que encajan a la perfección con el Crumb más oscuro. Añade algunas citas a **Grosz** y a un cubismo con el que ya le hemos visto coquetear en otras ocasiones.

Con este trabajo, creo que Crumb marca un hito en la tortuosa relación entre texto e imagen. De las cartelas de **Fester** a las reiteraciones de *Dan* o del *Eternauta*, pasando por *La Marca Roja* de **Steranko**, muchos dibujantes han surcado caminos donde la literatura y el comic solían atropellarse de forma no demasiado afortunada. Bob nos demuestra que no está todo dicho en este terreno. Su larga experiencia como historietista, su talento como narrador y su habitual empleo de textos densos, le han permitido generar una obra delicadamente medida. El mejor ensayo en cómic que he leido jamás. Algo que, casi, casi, podría inaugurar todo un género nuevo.

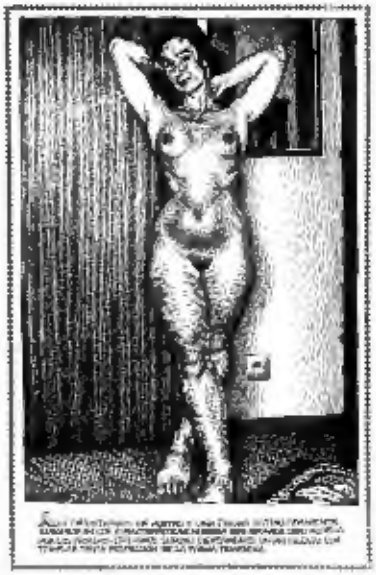


Portada e ilustración interior de Art & Beauty

Sólo una pega: aunque la edición argentina nos ha permitido disfrutar de este libro en castellano, su calidad es sensiblemnte inferior al original americano, que es una delicia de impresión.

Arte y Crumb

A finales del año pasado La Cúpula nos obsequiaba con una nueva entrega de **Crumb**. Su volumen *Art and Beauty* (15) es una hilarante reflexión cultural que nos demuestra que sigue en forma. No es propiamente un tebeo, sino una colección de ilustraciones acompañadas de textos. Algunos son fragmentos de declaraciones de artistas o de teóricos del arte, muy bien elegidos. Los escritos originales son comentarios aparentemente "serios" sobre las ilustraciones, redactados al plúmbeo estilo de las revistas de arte, o de los suplementos culturales. Lo extraño surge cuando lo combinamos todo. Si piensan que Crumb ha abandonado la mordacidad de anteriores trabajos y se dedica a actividades más "elevadas" se equivocan. El volumen es como una carga de profundidad. Ha refinado su clásico estilo de rayado, mimando un poco más los acabados. Pero la mala leche sigue ahí. Cuando vemos las lujuriosas *pin-ups* a las que dedica su esforzado trabajo artístico vemos que es el mismo de siempre. Incluso diría que su aparente seriedad vuelve la broma más efectiva. La primera sensación es declaradamente Kitch, con modelos en poses que recuerdan la "sofisticada" estética del Playboy y similares. En muchos casos, su origen fotográfico es más que evidente. "Esa

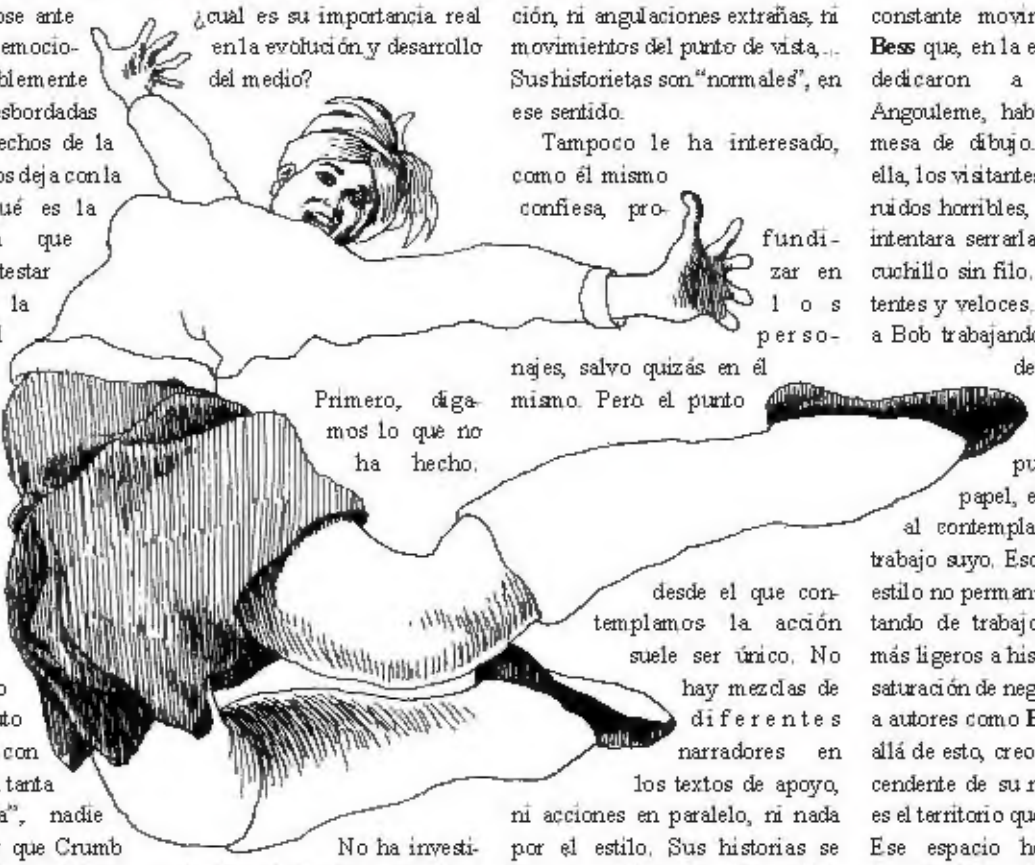


¡CÓMO HAN CAMBIADO LOS TIEMPOS! AHORA ME DA ALIVIO VER UN COCHE DE LA PASMA CUANDO PASEO POR LA CALLE DE NOCHE.
¡UFF!
ACOJONADO POR LOS JÓVENES NEGROS

deformada belleza, esa bella deformidad...", decía **San Bernardo**. Eso es Crumb. Por mucho que se esfuerce por hacer arte, acaba rindiéndose ante lo que realmente le emociona: culos imposiblemente rotundos, caderas desbordadas y acogedoras, los pechos de la primera madre... Y nos deja con la gran pregunta: ¿Qué es la belleza? Cuestión que deberíamos de contestar antes de formular la siguiente, ¿qué es el arte?. O mejor, ¿a qué se refiere el arte? Lo cual nos devuelve a su trabajo ¿Es arte? Muchos lo juzgarían inmediatamente de hortera, de vulgar y él hace poco por evitar tal sensación. Pero, al menos, hay algo cierto: su absoluto grado de implicación con lo que hace. Frente a tanta manifestación "fría", nadie puede negar el calor que Crumb pone en su trabajo (o lo caliente que se debe poner trabajando). No sólo eso, entre lo saturado de sus acumulaciones de líneas hay una cierta nostalgia por toda esa carne que se pasará, por esa vida llena de diversión que se esfuma. En uno de los dibujos vemos a un montón de chicas semidesnudas. El pie dice: "Una reunión típica de robustas bellezas en el Crazy Horse de París rodeando a la adorable Lova Moor y a su marido, Alain Bernardi, propietario del local, en los días felices anteriores a su suicidio".

Conclusiones

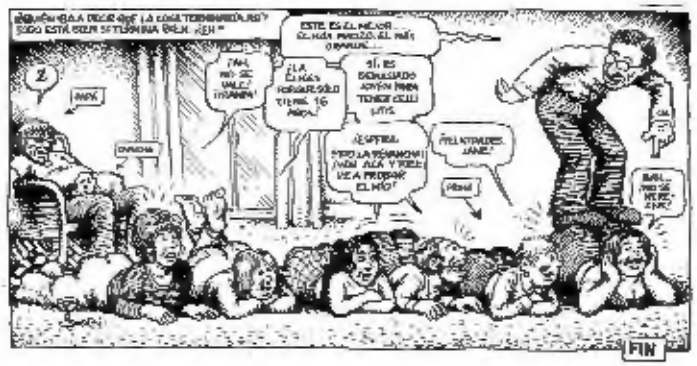
En definitiva, ¿qué ha aportado **Crumb** al mundo de los tebeos? ¿cuál es su importancia real en la evolución y desarrollo del medio?



Primero, digamos lo que no ha hecho. No ha investigado demasiado el asunto de la unidad página. Salvo algunos delirios de su primera época, sin mayor transcendencia narrativa, siempre ha sido muy conservador en cuanto al modelo utilizado. Una viñeta detrás de otra, sin grandes despliegues en planificación, ni angulaciones extrañas, ni movimientos del punto de vista,... Sus historietas son "normales", en ese sentido.

Tampoco le ha interesado, como él mismo confiesa, profundizar en los personajes, salvo quizás en él mismo. Pero el punto desde el que contemplamos la acción suele ser único. No hay mezclas de diferentes narradores en los textos de apoyo, ni acciones en paralelo, ni nada por el estilo. Sus historias se basan en acciones sencillas y fáciles de seguir; relatos lineales, simples.

Las novedades comienzan en el terreno del dibujo. Por si no ha quedado claro, a mí Crumb me parece un dibujante excepcional, grandísimo. Y, además, un tipo en constante movimiento. Contaba **Bess** que, en la exposición que le dedicaron a Crumb en Angouleme, habían colocado su mesa de dibujo. Al acercarse a ella, los visitantes podían oír unos ruidos horribles, como si alguien intentara serrarla armado con un cuchillo sin filo. Ruidos intermitentes y veloces. Habían grabado a Bob trabajando. Esa sensación de constante prueba, de nervio, de plumilla a punto de rasgar el papel, es la que se tiene al contemplar casi cualquier trabajo suyo. Eso provoca que su estilo no permanezca estable, saltando de trabajos con acabados más ligeros a historietas donde la saturación de negros casi recuerda a autores como **Burns.** Pero, más allá de esto, creo que lo más trascendente de su manera de hacer, es el territorio que ha conquistado. Ese espacio heterogéneo que antes he intentado describir como una mezcla de caricatura, dibujo realista y deformidad. Cuando se le intenta emparentar con autores como **Segar** o **Wolverton**, observamos que no es del todo exacto. Crumb es otra cosa. Ayudado por la particular plasticidad de sus figuras, pasa del humor a lo serio con pasmosa facilidad, demostrando que en cómic (todavía) casi todo es posible.



Dos apuntes más respecto a sus rayados. Tradicionalmente, los grabados nos habían acostumbrado a rayados perfectos, disimulados, integrados en el volu-

Derecha viñeta de Mr Natural publicada en El Vibora#224
Debajo viñeta de su historieta sobre el musico Patton

Debajo Ilustracion aparecida en Kiss Comics#3

men. Quizas **Segar** y algun otro clasico dibujante de prensa habian hecho pruebas rebajando la seriedad de esas lineas que acompañaban a las "principales" Pero nadie llego tan lejos como Crumb Yo no creo que los caprichosos y desenvueltos trazados de **Moebius** puedan explicarse sin él

Ademas, a pesar de que son su marca de la casa, curiosamente no hacen perder entidad a sus figuras Si comparamos su labor comica de otro compañero de generacion, amante tambien de los minicomics, como es **Shelton**, veremos que sus dibujos parecen casi inmateriales, al borde de la desaparicion. Al contrario, Crumb siempre mantiene un caracter "grafico" sus figuras salen perfectamente del fondo, nunca pierden solidez

Y luego, claro, esta lo que nos cuenta Para muchos fue el autor que demostro que *Mickey Mouse* o el gato *Fritz* en su caso tambien follaba Y se tiraba pedos o se colocaba Desde luego, despues de esos tebeos de animalitos ya no son lo mismo Quizas ahora alguien decida dibujar animales que se comporten como animales

Pero tradicionalmente siempre los hemos humanizado para hablar de nosotros mismos **Disney** mostro la cara amable y **Crumb** la mas oscura, la mas sucia Pero fue algo mas alla de la irreverencia Antes que un provocador es un humorista Y como todo gran payaso, se dirige a unas cuantas cosas que nos preocupan a todos, para hacernos reir

Si solo fuera un agitador cultural, no habria causado el impacto que un autor, tan aparentemente en sus antipodas como **Will Eisner** confesaba Segun sus propias palabras, obras como *Contrato con Dios*, o *La Avenida Dropsie*, no existirian sin el precedente del *underground* en general y de Crumb en particular

Puede que mucho de lo que nos cuenta no nos interese Pero, con sus errores y sus aciertos, demostro algo muy claro en comic se puede hablar de todo Y para todos

Pensemos en lo que se considera una de las contribuciones mas adultas al comic de superheroes de la epoca, la famosa historieta de **O'Neil** y **Adams**, *Ninguna mala accion escapara a mi vigilancia* o los otros episodios que siguieron en esa serie, con *Green Lantern* y *Green Arrow* Aunque su importancia es innegable en el desarrollo de la industria, no deja de ser casi naif, aliado de algunas de las parodias de **Crumb** Es de 1970 cuando ya el empezaba a salir de su primera etapa en *Zap* Como hemos visto, muchos de sus relatos posteriores estaban llenos de matices y mala leche En las grandes compañias, salvo excepciones como el propio **O'Neil**, las cosas tardarian algo mas en moverse Por cierto, 1970 tambien fue el año de aparicion de *Conan*, un "heroe" ya mucho mas cercano a los nuevos tiempos, mas proximo a *Fritz* que al *Principe Valiente*

Otro aspecto a tener en cuenta es el asunto de las extensiones Crumb rompia los parametros anteriores Mas alla del *Strip* (la plancha, el *Daily* (la tira y el *comic book*, demuestra que hay un oceano de posibilidades No creo casual que las comic novelas aparecieran poco despues El ya habia dejado claro que un autor debia tener absoluta libertad en cuanto al numero de planchas a emplear

Por ultimo, lo mas importante la absoluta honestidad artistica de **Crumb** Siempre se ha mantenido fiel a su trabajo Esto hace que la mayor parte de las cosas que se escriben sobre él, acaben resultando erroneas, especialmente cuando se le quiere convertir en estandarte de algo Cuando era un simbolo de la contracultura, sus historias se llenaban de estudiantes idiotas, feministas taradas y machistas alucinados Nunca fue un entusiasta de las revoluciones burguesas y se raga en la *gauche divine* Como ya se ha dicho antes, no es casual que se cargue a *Fritz* o interne a *Mr Natural* en un manicomio del que ha salido recientemente ¿Se imaginan a **Uderzo** haciendo que un legionario romano ensarte con su lanza a *Asterix*?

Ahora bien, nunca emite sus criticas desde una posicion de

superioridad. Si alguien le parece ridículo, deja claro que él mas berzotas siempre es él mismo. Cuando comparamos sus visiones de los 60 con las burlas de **Lauzier** sobre el Mayo francés, por ejemplo, vemos que no es lo mismo. El autor francés, con todo su talento, no evita adoptar una cierta posición de superioridad. No es el caso en **Crumb**. Siempre piensa en plural. Qué idiotas éramos! Así, la sensación final que recibe el lector es diferente por completo.

Autobiografía

Pero tampoco me parece del todo apropiado incluirlo en la categoría de autor que nos muestra su vida sin pudor y cargar las tintas sobre los aspectos autobiográficos de su obra. Es cierto y lo he dicho antes, que su memoria pesa mucho en su trabajo. Pero eso no debería hacernos olvidar todos esos otros relatos ajenos a su experiencia íntima, sobre todo, la calidad de su narración. Si tan solo fuera un exhibicionista, por muy excéntrico que esto resulte en el cómic, no tendría valor. Pero, tal y como lo cuenta, consigue que su experiencia personal nos interese. Y eso es lo importante. Sería injusto reducirlo a la categoría de genio egocéntrico cuando gran parte de su obra gira en torno al problema de cómo nos relacionamos los unos con los otros, de lo que le pasa a la gente. Creo que si algo desea **Crumb** es pertenecer al pueblo, no convertirse en un monstruo ajeno a la realidad, algo de lo que siempre ha huido.

De todas formas, no está de más recordar aquí a dos autores que también han utilizado sus vivencias como origen de sus narraciones. A uno ya lo hemos mencionado. **Eisner**. El segundo es el español **Carlos Giménez**. No creo que se puedan extraer grandes conclusiones al respecto, pero no deja de ser curioso que tres de los creadores que más han hecho evolucionar el medio en los últimos años, lo que más han investigado sobre sus posibilidades comunicativas y su lenguaje, recurran a la autobiografía como género. Algo poco frecuente en otras artes.

¡LA INCREÍBLE CHICA PORTORRIQUEÑA QUE VI UNA CÁLIDA TARDE DE VERANO EN NEW YORK, EN 1965 ERA MUY JOVEN... 16, 17, 18 ... APARECIÓ COMO UNA VISIÓN, CAMINANDO POR LA CALLE CON PASO VIGOROSO, MIRANDO HACIA DELANTE, ALTANERA... ERA ALGO ESPECIAL... Y ELLA LO SABÍA...
KLAK
KLOP KLIP

Viñeta de No puedes tener a todos, publicada en El Víbora, # 159

Epílogo: la estructura

Crumb también ha investigado algo que merece comentarse en un último apartado. Me refiero a la estructura de los relatos. Ya he citado como libera los formatos de las extensiones estándar. Ahora quisiera insistir en la relación de esto con el desarrollo de las historias.

Cada vez más, leemos declaraciones en contra del tradicional entramado en tres fases: introducción, nudo y desenlace. De la misma forma en que el héroe clásico es puesto en cuestión, la propia construcción de la historia sufre un progresivo descrédito. En una nueva mirada del cómic a otras artes, son muchos los autores que reclaman su autonomía respecto a las convencionales formas de desarrollar los hechos. Se muestran partidarios de contar historias que no van a ninguna parte. La modernidad ya no pasa solo por convertir al héroe en antihéroe, por negar las posibles vías de identificación del lector con el protagonista, en favor de un distanciamiento, de una relación más "fría" con lo que se nos cuenta. No, además se favorecen argumentos con *finales abiertos*, sin estructura, donde la desconstrucción del propio encadenado de sucesos es nuestra primera sorpresa. Al igual que en la vida, las cosas no van a ninguna parte, todo puede pasar o, en realidad, nada nuevo ocurre. Creo que **Crumb** es una buena guía, ya que lo considero uno de los padres de este fenómeno. Pero no responsable de muchos de sus bastardos, por supuesto. Como ya he comentado, el explica que suele trabajar sin una planificación exhaustiva. A partir de una pequeña idea, va dibujando y desarrollando el relato sobre la marcha. Eso explicaría el carácter casual de muchas de sus historietas. Y la naturalidad que rezuman algunas de sus pequeñas anécdotas. Ahora bien, nunca pierde de vista su voluntad de entretener. Es por ello que no suele abandonar las distancias cortas. Diría que, como lector, me siento atraído por sus poco pulidas historias, es por que suelen cumplir dos condiciones: son breves y están cargadas de ironía. Recordemos que el cómic es un arte secuencial y que la fusión temporal es clave. Así que no podemos pensar que algo que funciona en cuatro páginas se va a comportar igual en cuarenta.

Muchos de los seguidores de **Crumb**, muchos de esos ovenes alternativos americanos que se intentan introducir por aquí como

En el número 210 de la revista americana **The Comics Journal**, aparece una alucinante lista con, según sus críticos, los 100 mejores tebeos del siglo. Aunque la selección es más que discutible, merece la pena señalar las apariciones de **Crumb**: *Zap* (80), *The R. Crumb Sketchbooks 1964-Present* (19) y *R. Crumb in Weirdo 1987-1993* (10).

Bastante más interés tiene el listado que el propio **Crumb** elabora para la citada revista. En él elige sus trabajos favoritos y nos permite de nuevo comprobar cuáles son esas influencias a las que ha permanecido fiel desde sus inicios. Suma además los autores que le interesan en la actualidad:

Popeye, de Segar (sobre todo la primera mitad)
Little Lulu, de John Stanley (de 1945 a 1954)
The Bungle Family (20-30)
Mad y **Humbug**, de Kurtzman
Donald Duck y **Uncle Scrooge**, de Barks (40-50)
Casi todo el trabajo de Justin Green
Eightball, de Clowes (la obra de Spain)
Love that bunch, de Aline Kominsky-Crumb
Pogo, de Walt Kelly
Little Nemo, de W. McCay
Krazy Cat, de Herriman (las portadas de G.B. Cole)
Los trabajos en la E.C., de Wood, Davis y Elder
Dick Tracy, de Chester Gould
Dirty Plotte, de Julie Doucet
Soba, de Joe Sacco
Carol Tyler
Acme 8-11, de Chris Ware
Phoebe Gloeckner

Encima: Fragmento de la última viñeta de Cagliostro de las cavernas

la octava maravilla, o sus imitadores castizos, suelen acertar en los cuentos cortos. Al menos los errores no son tan notables o quedan mas mitigados. Recordamos el ambiente, algun diálogo ingenioso y poco mas. Pero cuando intenta trasladarse ese modelo de estructura abierta a una duracion mayor, los resultados son catastroficos.

Es facil observar esto en **Clowes**, un autor que puede tener interes en el cuento corto y resultar absolutamente irrelevante en el largo. Cuando se habla con tanta alegria de la destruccion del sistema narrativo tradicional, se deja una cierta ignorancia sobre el propio lenguaje del comic. Pensemos en *Trazo de tiza*, de **Prado** [16], en *La ciudad de Cristal* de **Mazzuchelli** y **Auster** [17] o en *Cages*, de **Dave McKean**. Obras que desatan unas espectativas en el lector y luego en gran medida las defraudan. Obras que cumplen con esa premisa de dirigirse hacia cualquier direccion, excepto la convencional. El chico no puede quedarse con la chica, el final no es un final, los malos no pierden, etc. En su propia negatividad resultan previsibles. En su voluntad de sorpresa se tornan aburridas y faltas de interes.

Quiere esto decir que no creo en posibles alternativas a esas estructuras convencionales? Al contrario, pero opino que las respuestas son mucho mas complejas de lo que algunos dicen. Siempre y cuando nos preocupe aburrir al lector, claro. Si esto resulta irrelevante, apaga y vamonos.

Los ejemplos no son muchos. En las historietas cortas, con **Crumb** como maestro, ya he dicho que es mas facil que las carencias pasen desapercibidas. El ultimo caso que recuerdo son los relatos de *Escondida* de **Bess**, donde las fantasias de caracter poetico se apoyan en tres buenos pilares: dibujo excelente, extensiones moderadas y una gran ironia. En las largas se me ocurren pocos casos.

La Avenida Dropsie, de **Eisner**. Una historia que abarca un tremendo arco temporal, con personajes que aparecen en una pagina para desaparecer en la siguiente. Gracias sobre todo a su tremenda habilidad para crear protagonistas creibles con muy pocas pinceladas, **Eisner** construye un relato de estructura movediza que atrapa al lector desde la primera pagina y ya no lo suelta.

Batman año I, de **Miller** y **Mazzuchelli**. Todo parece ir a ninguna parte, dificilmente podemos hablar de un relato principal. La confusion de papeles entre los dos protagonistas, *Batman* y Gordon, se traduce en apariciones casi simetricas. Y podriamos decir que son mas interesantes las del comisario. Apesar de esa sucesion en paralelo de las acciones, el relato mantiene el interes de una manera sorprendente. A ello ayuda un ritmo muy sincopado y la fantastica interaccion entre las imagenes y los textos de apoyo.

La historia de una rata mala, de **Talbot**, que se comenta en este mismo numero. Y poco mas. Por mucho que se hable, elaborar una obra que retenga la atencion del lector, escudriñando las estructuras mas convencionales, no es tarea facil. Y solo los mas grandes lo consiguen. El resto se queda en experimentos fallidos y, en general, irritantes. Y sino, recuerden las tostadoras de **Sienkiewicz**, las cajas de **McKean** o algunos de los ultimos trabajos de **Muñoz**. Obras que, en su voluntad de ser modernas, encuentran la receta para nacer viejas.

Florentino Flórez

4) En la introducción a **Mis problemas con las mujeres y otras historias** La Cupula Barcelona 1985

5) **Jerry Roll Morton's Voodoo Curse** y **Patton** publicadas en *Mis problemas con las mujeres y otras historias* La Cupula Barcelona, 1985

6) **That's life** publicada en *Las confesiones de Crumb* Pastanaga ediciones Barcelona 1978 y reeditada en *Mis problemas con las mujeres y otras historias* La Cupula Barcelona 1985

Kansas City Frank Melrose in "Pass the Jug" publicada en *R. Crumb Head Comix* Pastanaga ediciones Barcelona 1980

7) **Where has it gone, all the beautiful music of our grandparents**, publicado en *Crumb: la historia de mi vida* La Cupula Barcelona 1990

8. **Mr. Natural en Viajando otra vez** publicado en *Las confesiones de Crumb* Pastanaga ediciones Barcelona 1978

Joe Blow, publicado en *R. Crumb Head Comix* Pastanaga ediciones Barcelona 1980

(9) Publicadas en ***R. Crumb Head Comix*** Pastanaga ediciones Barcelona 1980

10) Publicado en **Si yo fuera rey** La Cupula Barcelona 1988

11. Publicado en **Crumb, la historia de mi vida** La Cupula Barcelona 1990

12. *Philip K. Dick* **Sivainvi** Adiat S. A. Barcelona 1981 un libro muy extraño que no gusta a muchos pero que yo recomiendo sinceramente

(13) Publicado en **Mis problemas con las mujeres y otras historias** La Cupula Barcelona 1985

14. D.Z. Marowitz y R. Crumb **Kafka para principiantes** Era Naciente Buenos aires 1995

15. Robert Crumb **Art and beauty** Brut Comix. Ed. La Cupula Barcelona 1997

16. Comentado en El Wendigo nº 70 1996 **Trazo de tiza** de *Javier Tubert* *Por cierto, en este articulo, donde pone "pastel" deberia decir "garito" Disculpen el lapsus*

17. Comentado en El Wendigo nº 78 1998 **La ciudad de Plomo** de *Javier Tubert*

HISTORIA DE UNA SOCIEDAD VIL E HIPÓCRITA

Hace años que apostamos por el trabajo del autor británico BRYAN TALBOT Un Premio Haxtur en 1992 y dos en 1998, uno dado por El Wendigo y otro por el público lo avalan

¿Qué vimos para apostar por él?. Amor por su trabajo, investigación y compromiso. Cualidades necesarias para hacer una buen trabajo pero no suficientes. Se necesita además sensibilidad, afán de comunicación y algo que comunicar. Sin estas cualidades resulta difícil crear una obra perdurable. Talbot con HISTORIA DE UNA RATA MALA lo ha logrado.

Suponemos que aquellos que se extrañaron con nuestra apuesta por Talbot, una vez leída esta obra ya no lo estarán tanto. Con ello se cumple, una vez más, el dicho de que "nunca están los que son, ni son los que están". De ello se encargan los que controlan el mercado y toda esa marabunta de publicaciones cuyo único objetivo es congraciarse con ellos, actuando de voceadores de sus campañas e intereses.

MAS LACERANTE QUE UN CINICO

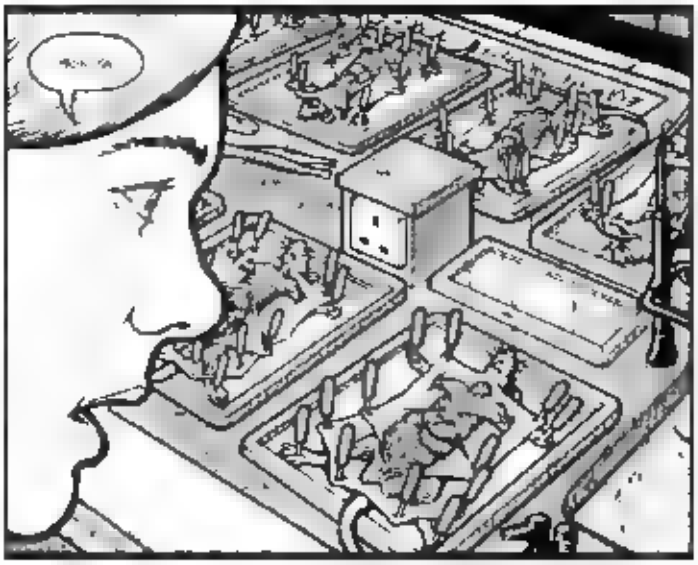
Cuando **Bryan Talbot** asistió al *Salon Internacional de Comic de Principado de Asturias* Gijón, contó como había preparado este relato "Trata del abuso a los niños, así que me leí todos los informes psicológicos y policiales que encontré al respecto. también me entrevisté con chicas que habían padecido malos tratos en su infancia. Hablo de ratas y me convertí en una especie de experto en la materia **Beatrix Potter** tenía mucha importancia en la historia, así que me tragué toda la documentación que pude conseguir sobre ella Como quería conseguir un trabajo realista, contraté actores y los fotografié en diferentes poses que luego use También me fui al norte de Inglaterra a fotografiar y pasear por los paisajes que recorre la protagonista" Un trabajo concienzudo que obtiene sus frutos

En la obra premiada en el 98 *Extraño amor* ya había mostrado sensibilidad y preocupación por problemas reales que lastran nuestra sociedad Ahora, con *Historia de una rata mala*, ese compromiso por denunciar alguna de las lacras que más nos avergüenzan, le ha llevado a tratar de involucrarnos en una problemática cruel y vergonzante, la cual, nuestra hipócrita sociedad ha mantenido oculta durante miles de años. Gracias a la valentía, el coraje y el empuje que el acceso a la cultura ha proporcionado a las mujeres, especialmente en la segunda mitad de este siglo que fenece, comienza a emerger de las catacumbas en las que de forma sistemática se había ocultado, la vil violencia que nuestra civilización (?) ha ejercido sobre ellas. en su hogar. en el de sus padres, las escuelas, la religión Pero el día que la violencia a que han sido sometidos los más débiles, aquellos que no han tenido información, que no tienen voz ni voto. se ponga al descubierto a los generosos y limpios de corazón, se les va a quedar de piedra Me refiero a la violencia a los menores, a los niños

CON PREMEDITACIÓN Y ALEVOSIA

Este es el tema que ha utilizado **Talbot** para conmovernos, y lo ha elegido con premeditación y alevosía Para ello, a falta de uno, nos presenta dos tipos de violencia, que en el transcurrir de la historia se multiplican por otros hasta elevarse a la enésima potencia. Nos explicamos En la historia citada, el eje central. alrededor del cual todo se precipita, es la violencia a un menor. a una niña Violencia ejercida por sus propios padres El padre la somete a vejaciones sexuales, mientras que la madre la violenta psicológicamente de continuo con desprecios y humillaciones "Vete No te quiero Nunca te quise" le repite insistentemente cuando acude a

ella en busca de ayuda. Menor, niña y violentada por los seres que mas amor, cariño y proteccion deberan proporcionarle. Violencia en grado superlativo, cruel, vil y traumática. Por si esto de por si fuera poco, es un tipo de violencia que dada la dependencia y los lazos afectivos resulta sumamente difícil de denunciar y mas aun de demostrar, puesto que la propia sociedad suele mostrarse sorda, muda y ciega ante estas aberraciones. ¿No lo creen? Pregunten a **Woody Allen, Michael Jackson** o a los jueces que firman esas incomprensibles y absurdas sentencias. Si a esto se suma la denuncia de los prejuicios que se han ido acumulando a través de la Historia contra determinados animales: ratas, lobos y ahora perros, y la parte que pone al desnudo los integrismos religiosos y el reverso de la "buena sociedad" encarnados en los personajes del violador que recoge autoestopistas y el parlamentario pederasta obtenemos un tratado de denuncia social clara y diáfana, sin concesiones ni tapujos, descarnada pero también conmovedora, sensible, sin rencores ni revanchismos.



SIN REVANCHISMO, SENSACIONALISMO O CRUELDAD

Lo mejor de esta obra, y no son pocas sus bondades, es el enfoque sin apasionamientos que **Talbot** ha sabido dar, alejándola ostensiblemente de la oleada de casos con tintes sensacionalistas que venimos padeciendo a través de los medios de comunicación, especialmente en esos programas televisivos llamados de "testimonio" y en algún telefilme de sobremesa.

En cierta ocasión le preguntamos a **Alan Moore** si había vivido de niño en un barrio marginal, donde la violencia fuera cotidiana y ser violento imprescindible para vivir en él. Las características del personaje *Rorschach* de *Watchmen* así lo sugerían. Nos respondió que no, que no hace falta vivir las cosas para poder imaginarlas. Nos dijo que algunas mujeres, y es evidentemente no es una mujer, se extrañaban de lo bien que había sabido captar y expresar en sus historias la sensibilidad femenina. Lo puso como ejemplo, para subrayar el hecho de que todo era cuestión de ser capaz de imaginar y ello era.

Estamos de acuerdo con lo manifestado por **Moore**, pero con matices. Sin imaginación no se puede expresar lo que no se ha vivido, pero esta necesita complementarse con información que ayude a supurar la falta de vivencias. Especialmente si lo que se trata de contar tiene que ver con nuestro entorno. Es necesario investigar sobre temas tan delicados, sensibles, difíciles y de tanta actualidad como el narrado por **Talbot**. Sin una investigación concienzuda, se corre el riesgo de falsear la perspectiva, cayendo en lo sensacionalista o en lo morboso.

¡QUÉ!
MALDICIÓN
MIRA POR DÓNDE VAS METIENDO ESTA MIERDA. ¡ME DAN GANAS DE
¡SI ES UNA CRÍA! ¡ENIGMA!
¿EL GATO SE TE COMIÓ LA LENGUA?
VAMOS PEDOLENA ¿ME DAS UN BESITO Y UN REVOLCÓN?
VAMOS A BAILAR BONITO
¡QUÉ TE VOY!
OH NO ¡ESTA NO!
SOLAMENTE LO HACEMOS...?

Talbot ha ahondado e investigado en el problema con pasión, ternura y entrega, y nos lo ha mostrado sin estridencias ni morbo pero con contundencia. La escena en que Helen se enfrenta con sus demonios y con el causante de sus males, su padre, resulta conmovedora y violenta, pero no cruel. Su padre aunque sea un bastardo abominante y vil, no deja de ser su padre y un ser humano. El autor británico ha sabido contarnos tan desgarradora historia con tacto y sensibilidad. Podría haber sido mas explícito, pero con ello solo habría proporcionado "carnaza" a aquellos que en el fondo, este tipo de problemas les resbalan o los ven como algo a mostrar en un circo como una deformación monstruosa y ocasional. Aunque **Talbot** hubiera sido mas explícito no habría logrado denunciar los hechos con mayor intensidad y capacidad comunicativa.

La ausencia de revanchismo quizás obedezca a que se trata de una obra de ficción. Quien hubiera tenido mas de cerca un problema de esta envergadura posiblemente idearía un final mas justiciero. Cuando algo así te afecta directamente, resulta muy difícil dejar de ser cruel y la venganza se impone.

ESTRUCTURA

Talbot corre un gran riesgo al utilizar un final tan poco "espectacular". De hecho, otro de los aspectos valorables en esta obra es su peculiar estructura. Comienza presentándonos toda una primera parte cargada de sucesos y tensión y puntuada por unos *flash-backs* que funcionan a la perfección. Si suponemos que un relato debe avanzar siempre hacia adelante y con él el lector), los saltos temporales hacia atrás siempre son peligrosos. De hecho, deben cumplir una norma empujar al relato, no detenerlo. En este caso desempeñan esta función y con creces. Toda esa presión acumulada en la parte de las aventuras urbanas prepara al lector para un final a la altura de los acontecí-

mientos narrados. Sin embargo **Talbot** elude el camino mas facil y tras unos episodios de transicion el trayecto de la protagonista hasta llegar a los riegos), nos conduce hacia un anticlimax. La aventura se torna interior, apenas ocurren sucesos dignos de mencion, fuera de la cabeza del personaje principal. Y luego el esperado enfrentamiento con el padre no abandona el tono realista que preside toda la historia. Esta la tension que el autor genera en la primera parte, son tales las expectativas que crea en el lector, que quizas el final sepa a poco. Pero incluso ahi notamos su inteligencia. Aunque la expresionnos repetea, debe decirse que **Talbot** nos situa frente a un final abierto. La gran escena, el dialogo entre padre e hija, es un anti climax. En lo real, no es habitual encontrar grandes soluciones ni cambios espectaculares. Tan solo, con suerte, una via para ir tirando. Para muchos, pueden creerlo, esto es mas que suficiente.

Al elegir esta opcion, el autor quiebra la estructura narrativa tradicional. Tenemos un planteamiento y unos argumentos muy potentes, pero el desenlace no funciona como tal hasta sus ultimas consecuencias. Mas de un lector habra pensado: Y ya esta? o tanto para esto? Mas aun si tenemos en cuenta el veloz ritmo que imprime a su narracion. Esa parada en seco al final es una dura prueba para todo lector y, repetimos, un saludable riesgo por parte de **Talbot**, que no deja de admirarnos.

COLOR, DIBUJO Y NARRACIÓN

Talbot ha estudiado con detenimiento la gama de colores a aplicar en cada una de las partes en que ha fraccionado la historia, incluyendo aquellas, dentro de cada episodio, que ha creido que deberian tener un tratamiento cromatico diferente. *Historia de una rata mala* es una de las escasas obras existentes en las que el color se ha aplicado tratando de enfatizar los textos, los dibujos y lo que con ellos se pretenda comunicar en cada momento.

Veamos un ejemplo. El capitulo de la ciudad. En el, en los interiores, predominan los colores vivos y agobiantes, sobresaliendo los rojos y azules muy intensos, tipo acrilicos. En exteriores abundan los azules agrisados, oscuros y deprimentes. Sin embargo, los matices cambian cuando la atmosfera parcologica presenta diferencias. En las escenas relacionadas con **Beatrix Potter**, incluyendo las narradas en *flash-back*, los colores se vuelven suaves y alegres. Los *flash-back* de la relacion con el padre en un principio son claros, antes de haber sido emponzoñada por las apetencias sexuales de este. Mas tarde, las tonalidades se tornan violentas: ver pagina de la madre solicitando. En este mismo capitulo, cuando la protagonista tiene relacion con la comuna de jovenes, los colores comienzan siendo apacibles y joviales para finalizar con gamas oscuras, utilizando un amarillo estridente con tendencia hacia el marron, cuando la historia se complica y la relacion con ellos se vuelve compleja e insostenible para Helen.

Para otro comentario sobre el uso del color veamos el capitulo titulado "En el campo". Arranca en el momento en que la niña se encuentra a si misma y comienza a descubrir un mundo ajeno a las deformaciones parcologicas que padece. Esta secuencia esta coloreada con tonos alegres, vivos, luminosos, que se toman mas duros y oscuros a medida que los fantasmas de su niñez regresan. Esto sucede cuando el dueño de la hostena adopta una actitud paternal hacia ella. Tambien ocurre algo parecido cuando se enfrenta a los demonios que le ha creado su padre, y con el mismo

Podriamos seguir desmenuzando el color empleado en la totalidad del album y el resultado seria el mismo. Una investigacion sobre la utilizacion del color que mereceria un *Premio Harlux* a lo

tuviesemos establecido, como lo merecia en la edicion anterior la obra *Sambre* de **Yslaire**. Nunca estaria mejor otorgado un Premio.

En cuanto al dibujo, decir que es funcionalmente hiperrealista. Destacamos lo de funcionalmente, por que en esta obra, a diferencia de otras, el hiperrealismo tiene que ver con la historia que cuenta. No concebimos que este relato dibujado de otra manera hubiera alcanzado los mismos resultados de comunicacion y participacion. Los personajes, gracias a la labor de Talbot, son reales, reconocibles, asequibles, pueden ser nuestros vecinos de la puerta de al lado. Son cotidianos, tienen vida. Ese es el logro. Con el objeto de subrayar esta ultima opinion mencionar un hecho peculiar que se produce al rememorar esta obra surrealismo esta que recordamos una vision semejante a la filmica. Es como si hubieramos estado viendo una pelicula. A esa nitidez ayudan dos aspectos, principalmente la tecnica de color, una acuarela aplicada con suavidad y sabiduria, nunca decorativa, y la gestualidad de sus actores. Al contrario que otros creadores que parten de una base fotografica, **Talbot** no cae en la rigidez o el amaneramiento de los gestos.

Hiperrealismo que se sustenta fundamentalmente de otros cuyo caso mas ejemplarizante, por su actualidad, es el de **Alex Ross**, en ellos el hiperrealismo resulta banal, pues esas historias podrian haber sido dibujadas con cual-

quier otro estilo y no resultaran tan "madelmanicas". Cuando se vuelve sobre ellos, amas, pese a ser hiperrealistas, podemos imaginar algo diferente que no sean los propios estatuos dibujos. No dan para mas. Otra comparacion posible sera con **Geoff Darrow**, el dibujante de *Hard Boiled*. **Talbot** coincide con el en el uso de una linea recorte mucho mas gruesa de lo habitual en los tebeos. Tambien en la elaboracion minuciosa de un dibujo que no elude ningun detalle. La diferencia es que en **Darrow** son precisamente esos detalles los que impiden la existencia de un ritmo narrativo adecuado. En **Talbot**, en cambio, los detalles aportan informacion siempre pertinente y en ningun momento obstaculizan la lectura fluida del relato. Acabados parecidos para resultados e intenciones muy diferentes.

OH NO, AHORA NO POR FAVOR
MMM, RUBIA RUBIA, RUBIA.
PERO, ESTA NOCHE NO.
MMM, MI PEQUEÑA PRECIOSIDAD RUBIA.
TE QUIERO, RUBIA
POR FAVOR, OH NO, MMM, PARA
OH SIEMPRE OCES LO MISMO
PARA NO.
SE JUEGA REGULAR TE GUSTA VAMOS ANDA

La narracion visual, ese tercer pilar que sustenta un buen comic, tambien la resuelve **Talbot** con admirable maestria. *Historia de una rata mala* es una obra de lectura agil, dinamica, casi vertiginosa. Si en el argumento el autor ha evitado caer en el sensacionalismo y lo morboso, en la forma de llevarlo a cabo consigue eludir la pesadez y el sermon plomizo que parecen inherentes a este tipo de obras "con mensaje". Para ello ha eliminado todo dialogo superfluo y todo texto de apoyo dejando hablar a las viñetas, perfectamente encadenadas entre si. Por ejemplo asistimos a la huida de Helen en medio del trafico urbano de un modo casi tan veloz como su desesperada carrera, de manera que una vez resuelta la situacion empuja a volver atras y rerrearse en los detalles. Cuando ella habla de las ratas y su historica maldicion por el hombre obviamente producto de una investigacion previa por parte del autor lo hace de forma viva, sin pretender epatar al lector, adecuando el mensaje y la manera de trasmitirlo a la edad de la protagonista. Otro modo de agilizar la narracion resulta de la depuracion y limpieza de los dibujos. **Bryan Talbot** como dibujante era y es un autor caracterizado por la apariencia sucia, saturada de lineas y rayas con las que acentuaba las ambientaciones cutres de sus historias. *El santo maldito* es paradigmatico de esto. En esta obra, tal vez con un considerable esfuerzo por su parte, ha eliminado de los dibujos todo aquello que pudiera estorbar o distraer la lectura. La funcion parcelogica atribuida al milenario en sus anteriores trabajos se suple en esta ocasion por el magistral empleo del color que ya hemos mencionado.

Por ultimo, la inclusion de un cuento escrito y dibujado a lo **Beatrix Potter** introduce una pausa en lo que hasta entonces habia sido un desarrollo sin descanso. Aunque los apacibles relatos de *Perico el conejo* escondian una valvula de escape para su autora, *la Historia de una rata mala* (historia dentro de otra historia) olvia y ahuyenta a los fantasmas que acosan a la protagonista de esta obra.

Algo mas que denuncia

Indudablemente, ademas de la parte positiva que toda denuncia de atropellos representa, en la obra podemos encontrar una oda a la naturaleza, a una parte concreta del paisaje ingles, (la region de Los Lagos, no muy diferente de muchos rincones de Asturias) por la cual **Bryan Talbot** manifiesta una admiracion sin reparos. Esos espacios abiertos, limpios y sonoros en la medida de lo posible, en contraposicion al ambiente cerrado, opresivo y mediocre en el que habia vivido la niña, contribuyen a ensanchar su espiritu y aumentar su autoestima. Este mensaje no por topico deja de ser efectivo y real.

Pese a lo dramatico del problema abordado, *Historia de una rata mala* es un canto de esperanza para todas las victimas del mismo. Encerrarse en uno mismo no es la solucion, rechazar el mundo tampoco, tal vez marcarse un objetivo, como seguir los pasos de **Beatrix Potter**, por balada que parezca, pueda ser el camino. Y mientras ese objetivo se alcanza, la imaginacion es un buen refugio contra una realidad agobiante y angustiosa, tambien resulta util sostener la dignidad personal aun en las circunstancias mas dificiles. Esto es hacia lo que apunta **Bryan Talbot**.

Os recordamos que aún podéis conseguir nuestro Wendigo especial 74 75 dedicado a Bryan Talbot

Valoración final

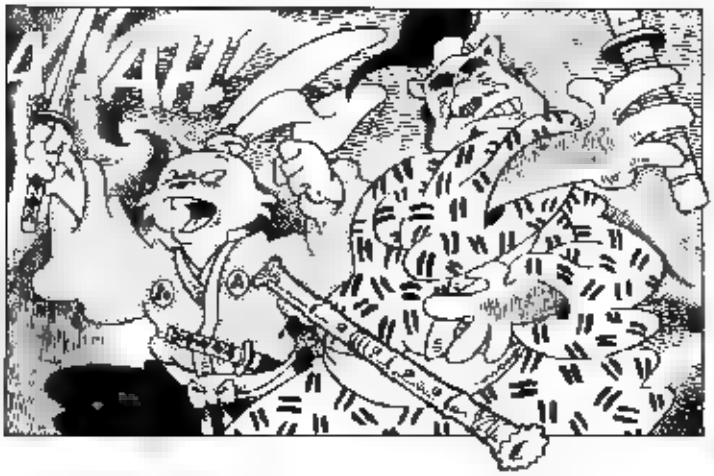
Del texto anterior ya puede desprenderse que *Historia de una rata mala* nos ha parecido uno de los productos mas interesantes que ha generado el comic actual. No solo aborda un tema arriesgado, con el que es facil perderse entre lo meramente pornografico y lo demagogico, sino que lo resuelve de manera eficaz, seria y positiva. Tambien es un tebeo excelente en la propia realizacion formal, plagado de experimentos y hallazgos para el autor y para los lectores. Podriamos intentar compararlo con otras iniciativas didacticas proximas, del tipo *Los Potaje*, pero es preferible no hacerlo porque las diferencias en magnitud y escala son realmente insalvables. Lo unico que demostraremos seria la pereza mental y manias que aqueja a nuestro comic de la mas reciente generacion.

Texto base: Faustino R. Arbeto
Acabados: Flores & Flores

SÉ LO MUCHO QUE VALORAS ESAS ESPADAS TUYAS.
ME EXTRAÑA QUE ALGUIEN PUDIERA QUITÁRTELAS.
¡EL GENERAL ES POCO CORRIENTE!
ME LAS ARREGLÉ CON ESTAS ESPADAS "PRESTADAS".

Usagi

No me lo esperaba, quizás por ello, la sorpresa me produjo mayor agrado. No estaba dentro de mis cálculos leer esta serie y menos comprarla. No leo ni compro todo lo que me ofrece el mercado, sería demasiado. Pero si lo hago con aquellos cómics que alguien, quien quiera que sea, me recomiende, al menos lo intento. Es lo que ha ocurrido con este manga protagonizado por El Conejillo Atómico vestido de Samurai



Un Medievo costumbrista

Stan Sakai ha creado un cómic de ambiente medieval, aventurero y costumbrista, fundamentado en un héroe itinerante, un Samurai venido a menos, convertido en Ronin. A lo largo de su peregrinaje por esos caminos de Dios, ante nuestros agradecidos ojos va mostrando diferentes formas de vida del Japón Medieval, desde el canto a la naturaleza que encarna un monje flautista, al esclavismo que ejercen sobre el pueblo las bandas de forajidos, pasando por los duelos-apuesta organizados por un guerrero cobarde, templado en mil combates, que reta a los inexpertos campesinos en desigual lucha y su *manager* jugador de ventaja que siempre gana, la prostitución, sin olvidar las aventuras de los cazarecompensas, la amistad, los viejos camaradas, el amor y el sacrificio.

Las motivaciones que he mencionado y alguna mas, van configurando la gran historia, a la vez que ayudan a perfilar la personalidad del protagonista a cual se ve enriquecida al ponerle de contrapunto algunos interesantes secundarios, que con sus bien trazados matices proporcionan una visión mas global y pormenorizada de la del héroe. Es el caso de *Perro Callejero*, antiguo camarada de *Usagi* que con su presencia e intervención en la historia nos ayuda a adentrarnos en su personalidad. También la historia con la *Princesa Kinuko*.

Historias contadas con una riqueza de detalles que hacen de esta serie una saga costumbrista que, sin que nos demos cuenta, enriquece nuestros conocimientos sin aburrir. Como simple ejemplo la mención de la fabricación de una espada de Samurai. Cinco entretenidas páginas en las que con toda clase de detalles, se nos explica este procedimiento, partiendo del simple mineral de hierro y de un hato de madera. Una lección sencilla y elemental, que bien podría servir para ilustrar una clase de metalurgica, en una escuela terrera.

Poesía y Filosofía
Un ballet perfectamente coreografiado

Historia bien contada, planificada y estructurada, con un dibujo atractivo, dinámico, que nos proporciona grandes dosis de aventura y luchas, narrada con ternura y cierto toque poético y filosófico a ras del suelo. Impagable la fábula que cuenta el asesino Shi al bondadoso campesino que le salvó la vida y que tanto se asemeja a la occidental de la rana y el escorpión. En el caso de Shi, lo que cuenta es la historia de una serpiente que muerde y le inocula su veneno al hombre que le salvó de la muerte. Ante la sorpresa de este le dice ¿Por que te sorprendes? Es mi naturaleza.

Otra de las bondades que caracterizan esta obra es el que, en ella, aunque existe violencia y abundante, en las luchas en ningún momento se muestran las penetraciones de las espadas de los Samurais, mas parecen cuadros de ballet perfectamente ensayados, con sus correspondientes acompañamientos coreográficos que combates en donde la muerte ronda y planea sobre los guerreros enfrentados. Sabemos que esto es así por la propia acción de como se desarrolla la historia, pero en ella esta omitida. Un icono que representa una calavera nos indica que la herida es de muerte.

Un nutrido elenco de motivaciones bien llevadas que nos conducen hacia un producto muy recomendable.

Faustino Rodríguez Arbesú

Lee Falk
la muerte de un coloso

El 13 de marzo de este mismo año fallecía en Nueva York el guionista de comics Lee Falk. Aparte de una necrológica con el insípido regusto de las noticias de agencia, poco interés parece haber despertado esta pérdida; extraña reacción cuando hace muy poco se debatía intensamente si Hergé usaba calzoncillos rojos o azules y que puede equipararse con la escasa atención prestada a la muerte de Bob Kane. Esto viene a demostrar "como está el patio" fuera del cada vez más reducido círculo de aficionados. Aunque sólo fuese por lo reciente de la versión cinematográfica de The Phantom, o por la difusión de su obra en más de seiscientos periódicos y más de sesenta países, estamos convencidos de que Lee Falk, como homenaje postrero, merecía haber tenido mayor cobertura

EL FÉNIX DE LOS INGENIOS

Como todo el mundo sabe, **Lee Falk** (1915-1999) fue el creador de dos de las series más conocidas del comic mundial: *Mandrake el Mago* y *The Phantom*. Encargado de los guiones desde la primera aparición de estos personajes *Mandrake* en junio de 1934 y *The Phantom* en febrero de 1936, su producción para ellos se estima en decenas de millares de páginas. Si a esto sumamos la creación de obras dramáticas, de musicales, la producción de comedias (trescientas), la dirección teatral (un centenar) y ser propietario de 4 teatros en Broodway se justifica el calificativo de coloso que hemos otorgado a su figura. Tamaña fertilidad narrativa ha desempolvado el recuerdo de las clases de literatura, cuando el profesor de turno nos recalcaba la leyenda de Fénix de los ingenios que envolvía a **Lope de Vega**. Como un Lope de Vega del siglo XX, Falk trabajó sin descanso, gozó de popularidad sin límites en su época de esplendor, entre los años treinta y cincuenta, fue invitado de príncipes y sultanes y disfrutó de una vida tan ajetreada y rica en emociones como la de sus personajes. **Lee Falk** fue uno de los pocos guionistas de comics que alcanzó fama y riqueza en su profesión, permitiéndole un merecido retiro en la exclusiva y elitista oralidad costera de Cape Cod (tenemos entendido que era vecino puerta con puerta de **Jessica Fletcher**)

LOS ATRIBUTOS DE LA MANDRAGORA

Mandrake el Mago surgió de la imaginación de **Lee Falk** a los diecinueve años de edad, cuando estudiaba en la universidad de Saint Louis (Missouri su ciudad natal). Durante un tiempo él mismo dibujó las historias que aparecían en publicaciones locales. Por esta misma época se encargaba de realizar guiones radiofónicos para una agencia publicitaria. Instalado en Nueva York, en 1934 propone la serie a la poderosa agencia KING FEATURES SYNDICATE, encargándose de la parte gráfica otro sureño, **Phil Davis** (1906-1964), colega de Falk por edad y lugar de nacimiento. Aparecida la serie con el formato de tira diaria el día de junio de ese año, su éxito instantáneo decide a la King a solicitar del autor la creación de una página dominical que complementase las *Daily Strips*, publicándose la primera de estas planchas en febrero de 1935. Desde entonces una suerte de doble personalidad afectará al personaje. Mientras las tiras diarias insistían en aventuras de ambientación cotidiana, las planchas dominicales suponían un despliegue de desbocada fantasía, encarnando *Mandrake el Mago* el mito del hombre libre del siglo XX. Según **Lee Falk**, el nombre del protagonista, mandrágora en castellano, se lo sugirió la lectura de un poema de **John Donne** poeta escocés del siglo XVII, considerado un clásico de la lengua inglesa.

1
PER UN MOMENTO LOTAR, HO DIMENTICATO CHE QUESTI OMINI NON SONO PIÙ GRANDI DI UN SOLDATINO DI STAGNO!
ANCHIO! GUARDATE, MANDRAKE!

sa... se trataba de una palabra sencilla, de facil pronunciacion y al mismo tiempo poco usual en el lenguaje corriente, ademas, existia una tradicion, remontada al menos hasta la Edad Media, que atribuia a esta raiz propiedades maravillosas y relaciones con el mundo de la magia y la bruja

En *Mandrake el Mago*, **Falk** creo una de las parejas mas estrambotica del mundo del comic La apariencia del dulo *Mandrake* y su fiel, ¿criado? ¿esclavo? pero sobre todo amigo, *Lothar* (Lotario en las ediciones españolas) es de lo mas bizarro que se puede contemplar La estilizada figura de *Mandrake* cuyos rasgos faciales se corresponden con los de su primer dibujante, con su anacronico frac, chistera y capa incluida, aunque fuese vestimenta habitual en los espectaculos de magia, no deja de resultar chocante para llevar por la calle A su lado un gigantesco negrazo en gayumbos y camiseta de tigre toreado con un fez marroqui, el tipico disfraz de forzudo de feria, tema que llamar la atencion necesariamente El primer mento de **Falk** consiste en hacer que pasemos por alto estas excentricidades para sumergirnos en la lectura de unos argumentos construidos con pericia matematica para atrapar al lector y mantenerle en suspenso hasta el siempre sorprendente desenlace

Mandrake es una combinación de mago, aventurero y detective, y sus hazañas oscilan entre una vertiente cotidiana compuesta de robos, secuestros, timos y todas las facetas de la delincuencia comun y organizada, y una tendencia a la evasion fantastica que no excluye argumentos de la mas pura ciencia-ficion naves espaciales, visitantes alienigenas o mundos paralelos En ambos casos predomina un tono ironico, distanciado y en cierta medida humoristico que singulariza la narracion y se justifica en la actitud perpetuamente interrogante del protagonista Otro rasgo destacado en los argumentos de **Falk** es la evolucion desde un planteamiento inicial asombroso, inexplicable en apariencia, hasta la resolucion del mismo y su exposicion verosimil Paralelo, en muchos casos se desvela el truco que desencadena el misterio y lo hace posible y en otros acude al recurso del sueño, de la relatividad del mundo sensible y lo inestable de la percepcion humana Ajustandose el oficio del protagonista presenta multiples aventuras basadas en nociones herméticas "de andar por casa", por ejemplo, la relacion entre lo infinitamente grande y lo infinitamente pequeño un niño del espacio para quien el oceano Pacifico es un charco donde refrescarse o la invasion extraterrestre llevada a cabo por naves mas pequeñas que una mota de polvo Otras historias son delirantes sin mas, como la de dos paises gobernados por fanaticos del ajedrez que se juegan el reino en una partida sobre un tablero gigante y obligan a sus subditos a vestir de acuer do con las figuras del mismo Si esto puede interpretarse como una metafora de la guerra fria, en la puesta en escena parece adoptar para el comic postulados propios del surrealismo Incluso cuando el relato discurre mas pegado a la realidad cotidiana, se las ingenia para introducir elementos chocantes, con un toque de absurdo Que la policia disponga de un Departamento de Idiotez es donde enviar a los ciudadanos que vienen a interrumpir con fenomenos extraños el placido discurrir del Jefe no es sino un holgazan general y una burla sardonica a la inteligencia de los servidores del orden. Por supuesto, entre los visitantes del Departamento de Cosas Tontas encuentra *Mandrake* las mejores oportunidades de desplegar su ingenio detectivesco

Tampoco es ajeno **Falk** a la problematica de la epoca, y asi en las historias de los años cincuenta, aparecen pruebas nucleares, radioactividad y sus efectos dañinos sobre el hombre y el entorno, pero tratado todo ello con la misma mezcla de admiracion, asombro, ingenuidad y temor reverencial que se puede encontrar en la prensa de esos años Cuando Lee Falk trataba estos temas la conciencia ecologista de la sociedad estaba todavia en pañales La denuncia de la invasion China sobre el Tibet tambien es un tema utilizado por **Falk** cada vez que cita el Collegium Magikos, el lugar secreto donde *Mandrake* aprendio los rudimentos de la magia

Mencion aparte merece el estilo de vida que despliegan los personajes A *Mandrake*, de oficio mago ilusionista aunque casi siempre aparezca participando en galas benéficas, las cosas le van bien, muy bien. Dispone de un ático en el centro y un chalet en las afueras, se rodea con la crema de su ciudad y conduce deportivos descapotables, ademas, siempre tiene a alguien que le invite a unas vacaciones en la costa con yate incluido Su novia *Narda*, una princesa de origen barcenio, es una belleza morena, siempre elegante y dotada de ese saber estar que parece intrinseco a la aristocracia Denostada por algunos, que ven en ella un lastre a las correrias de *Mandrake*, su presencia se hara mas y mas habitual, siendo, segun aquellos,

responsable de ese ambiente mas ordinario con el que progresivamente se fueron tiñendo las aventuras del mago Quiza en el aspecto fisico de este personaje, siempre con el modelito a la ultima, se aprecie un resabio de la diseñadora de modas que fue **Martha Davis**, esposa del dibujante oficial y colaboradora de su marido desde la segunda guerra mundial, asumiendo durante unos meses la realizacion grafica completa tras la muerte de aquel en 1964

A finales de los años sesenta, *Mandrake Narda, Lothar* y un criado chino o japones, llamado *Hojo*, se trasladaron a una residencia fastuosa llamada Xanadu Tambien por estas fechas Lothar abandono su vestimenta habitual para lucir una ceñidisima camiseta y unos pantalones, un conjunto algo marcarra aunque un poco mas aceptable que sus anteriores calzoncillos

PERO, ¿TIENE 400 AÑOS?
¿ESO ES EL SER LEGENDARIO QUE ELOGIA TODA ASIA?
EL HOMBRE ENMASCARADO TIENE MÁS DE 400 AÑOS. ESTO ES LO QUE PUEDO DECIRLE

EL ESPIRITU QUE CAMINA

El exito de *Mandrake el Mago* no solo exigio la aparicion del mismo en planchas dominicales sino que la King solicito a **Lee Falk** otro personaje y este dio rienda suelta a su fantasia para crear *The Phantom* Estrenada en febrero de 1936 en el periodico NEW YORK AMERICAN JOURNAL disfruto de un exito aun mayor que el de la serie anterior The Phantom y los muchos nombres con que ha sido traducido a dichomas de todo el mundo es una de las sagas que ha calado de forma mas profunda entre los aficionados al comic El autor de estas lineas tiene el convencimiento de que este personaje se incrusta en la conciencia del lector de tebeos antes de su nacimiento, como si se tratase de un arquetipo jungiano, de tal modo que cuando alguien desarrolla esta aficion conoce todos los detalles el juramento, el trono de la calavera, la jungla profunda, Satan, Guran y los enanos Bandar, la paciente Diana Palmer que espero cuarenta y un años para casarse sin envejecer una arruga, antes de leer una sola viñeta del mismo

The Phantom desarrolla sus aventuras en un territorio mitico, una Jungla Profunda (Deep Wood) asi denominada en los mapas que inicialmente se situaba en algun lugar de la costa Indostanica Segun **Lee Falk** sus fuentes fueron Tarzan, Kipling, los heroes mitologicos y Robin Hood Aestos antecedentes declarados hay que añadir toda la literaturapopular de los años veinte y treinta de este siglo, plagada de personajes como *Doc Savage* o *La Sombra* o el mismo *Conan* La combinacion de estas fuentes arroja unas historias plenas de exotismo, accion y fantasia, en las que se representa la superioridad del hombre blanco, pero tambien la incomprension e indiferencia con que acogen sus disposiciones los indigenas y donde, curiosamente, el colonialismo occidental no se exalta aunque tampoco se critica

El hombre blanco, *The Phantom* predomina sobre la poblacion indigena, impone su ley, dicta sentencia y castiga segun su codigo particular pero al mismo tiempo actua como un freno a la contaminacion exterior, expulsa a los traficantes de armas e impide el alcoholismo y la avaricia entre las tribus Para enjuiciar correctamente este enfoque hay que tener en cuenta la epoca en que fueron escritas estas historias, con medio mundo bajo el dominio britanico y otro medio bajo el frances y el de otras potencias occidentales, sus destinatarios adultos norteamericanos blancos afectados todavia por el crack de 1929 y la crisis economica consiguiente, y, sobre todo, la manera de narrar de **Lee Falk** que en ningun momento se regodea con la situacion En realidad, la mision del Fantasma consiste en preservar a la selva y sus habitantes en un estado de primitiva ingenuidad y pureza Los blancos buenos, generalmente los oficiales del ejercito ingles, no se mueven de la ciudad costera, dejando que las tribus resuelvan solos sus problemas. los blancos malos son todos aquellos que se adentran en la jungla intentando explotar sus riquezas y a sus hombres *El Espiritu que Camina* da buena cuenta de unos y los devuelve a su corrompida civilizacion

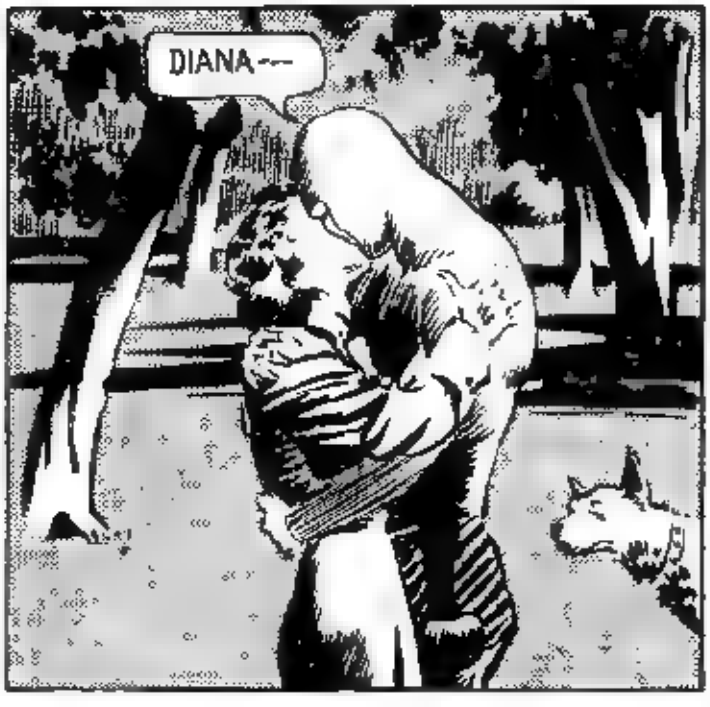
Como Mandrake, The Phantom tambien emplea un vestuario realmente exclusivo El traje de faena del Fantasma, como se ha dicho muchas veces, fue la inspiracion y el precedente para todos los trajes de superheroes que en el mundo han sido y seran. Esencialmente se reduce a una malla ajustada y enteriza y unos calzones con dibujos de rayas diagonales, por encima de la anterior Para **Terenci Moix** esta indumentaria, la de los superheroes primitivos en general, recrea el mito del atleta como signo de modernidad. No hace mucho, un invitado a Salon comentaba que en realidad los "uniformes" superheroicos daban la posibilidad de dibujar figuras desnudas evadiendo la censura y con un ahorro de trabajo considerable para los dibujan-

Ray Moore

tes, que deraban de preocuparse por la manera en que la ropa normal se plegaba y adaptaba al cuerpo humano. Por otra parte, como ya señalaron anteriores textos míos en estas páginas, cuando *The Phantom* se viste para ir a la ciudad con su gabardina a cuadros, bufanda al cuello, sombrero y gafas de sol, "cuela" más que Roldán en Laos. Sin embargo, esto no es obstáculo, sino al contrario, para que las aventuras de este personaje singular se lean de corrido, asumiendo con gusto el lector el disparate de que es partícipe. La calidad, el ritmo, el ingenio de los guiones de **Lee Falk** harían funcionar estas historias aunque el protagonista apareciese vestido de bailarina de ballet.

Para calibrar en su verdadera medida la talla excepcional de **Lee Falk** hay que tener en cuenta el medio en el que trabajó el cómic de prensa, sea en el formato de tira diaria o plancha dominical. El cómic en la prensa diaria, aunque permite desarrollos argumentales más largos que los de un *comic book*, se ve obligado a retener la atención de un lector ocasional, de tal modo que cada tira diaria sea capaz de contener en sí misma una acción significativa y al mismo tiempo enlazar con la del día anterior y la venidera. Esto, que parece de perogrullo, a la hora de llevarlo a cabo supone un arduo trabajo respecto a la planificación y la dramatización correspondiente. Por otra parte, el mismo formato impone unas limitaciones en cuanto a diálogos y textos de apoyo que exigen al autor alcanzar la máxima narratividad con el mínimo contenido. Realizar esta tarea durante más de cincuenta años y además con unas cotas de calidad muy por encima de la media, incluso en sus momentos más bajos supone un mérito extraordinario, como digo, una labor de auténtico coloso de la literatura con imágenes.

Junto a **Falk**, los dibujantes que pasaron por la serie también fueron responsables de determinada orientación de las historias. Con **Ray Moore**, nacido en 1905, la serie adquiere todo el ambiente de misterio del que difícilmente se desprenderá, gracias a su gran trabajo con las luces y sombras obtenido a base de dibujo manual y tramas mecánicas. También dotó al personaje de una estética aún más superada, un héroe estilizado y atlético como mandan los cánones de los músculos entrenados, elásticos y con fortaleza real. Creará en esta serie uno de los trabajos más eróticos de toda la Historia de la Historieta mundial. Los besos de *Diana Palmer* y *El Hombre Enmascarado* han pasado a la Historia del cómic como algo irrepetible, buena prueba de lo escrito es que en España no los pudimos catar hasta entrados los años 70.



La censura siempre dio buena cuenta de ellos, entre los argumentos de estos años se encuentran los correspondientes a la lucha contra el imperialismo japonés en Asia y a la lucha contra los piratas Shang, que son algunos de los períodos más brillantes de la saga. **Wilson McCoy** (1902-1962), con su trazo elemental pero eficaz y enérgico, dio al Fantasma sus rasgos más reconocibles. La expresividad *naïf* de sus viñetas se adaptan perfectamente al tono de la narración y muchas de ellas son verdaderos cuadros pop. La llegada de **Sy Barry**, el hermano pequeño de Dan, aumentó el realismo de la ambientación y sobre todo acentuó los rasgos de negritud y africanidad de la misma, frente al carácter más asiático de las etapas anteriores. No puede olvidarse que los años sesenta fueron terriblemente convulsos en el continente africano. Las luchas por la emancipación nacional, los Mau-Mau y las guerras inducidas por las compañías multinacionales, al tiempo que la no implicación directa norteamericana en estos asuntos daban a este escenario el exotismo del que gozaran en su día los mares del sur. También durante esta etapa, **Falk** realizó una revisión de la mitología original del propio personaje, recreando la existencia de los Fantasmas anteriores al de nuestro siglo.

A destacar, el que Falk creara, a principio de los años 30, una de las sagas más feminista de la época. El tratamiento y los roles que asume *Diana Palmer* prácticamente no han tenido precedentes en el mundo de la Historieta. Son roles de un mundo moderno, asumidos con exclusividad por el hombre. Qué decir de esa banda de Piratas del Cielo gobernada en su totalidad por mujeres?

Como curiosidad apuntamos que los tres dibujantes iniciales de los cómics de **Lee Falk**, **Davis**, **Moore** y **McCoy** eran originarios de su mismo estado, Missouri, y de una edad muy semejante a la suya, lo que parece indicar un conocimiento previo entre todos ellos.

Entrevista con Lee Falk

Cuando Lee Falk asistió en Oviedo al Salón Internacional del Cómic del Principado de Asturias, tuvimos ocasión de realizar la entrevista que a continuación se transcribe.

Lee Falk, el creador de *El Hombre Enmascarado* y *Mandrake el mago*, dos clásicos de la historieta de los años treinta que aún se editan en la actualidad y que se han traducido a 25 lenguas. Este norteamericano de Saint Louis comenzó a escribir cuando sólo era un colegial. Realizó obras de teatro, escribió alguna novela y creó un mago con chistera llamado *Mandrake*, que hipnotizaba a quien se ponía contra la ley. Dos años después imaginó al primer héroe con traje tipo skiama, *El nombre enmascarado*, un personaje que era el amo en la jungla y que se defendía bien con unos puñetazos que dejaban una indeleble marca de calavera en el mentón.

¿Los cómics son un arte?

Como las películas o la música pop son un arte popular. Los cómics nacieron cuando el cine. Es una curiosa coincidencia.

CAMPAÑAS ANTIDROGA

En sus últimas historietas es frecuente que los enemigos sean traficantes de drogas. ¿Qué opina de las drogas?

Es un problema terrible, un desastre como lo era en la Edad Media la peste negra.

¿Hace estas historietas para aleccionar a los jóvenes?

Exactamente. Lo que quiero es decirles: «No consumáis drogas». Hace dos años se realizó un programa antidrogas por todos los Estados Unidos. Era un tren que recorría pueblos y ciudades y del que bajaban dos hombres disfrazados de *Mandrake* y *El nombre enmascarado* a los que los niños veían en la serie de dibujos animados *Defensores de la Tierra* con *Flash Gordon* y les decían a los niños que no probarán las drogas. En el último trayecto de ese tren subió también **Nancy Reagan**. Medio millón de niños estadounidenses prometieron que nunca tomarían drogas.

Sus personajes se enfrentan casi obsesivamente a dictadores tipo sudamericano o africanos, al modo de Idi-Amin.

Yo había dibujado para *El hombre enmascarado* un general tirano llamado Bababa que de día llevaba su pechera llena de medallas y por la noche se las ponía en el pijama. Cuando esta historieta apareció en Argentina, durante la dictadura militar la censuraron. A pesar de que mi dictador era negro, ellos no quisieron burlas sobre ningún general.

¿Cuál es su ideología?

Soy demócrata.

¿Los cómics son para adultos o para niños?

Escribo para adultos, pero los chicos me leen. En realidad escribo para mí, porque mis historietas las leen franceses, ingleses, norteamericanos, indios, chinos, italianos, gente de muchos países y de muchas religiones, budistas, cristianos, musulmanes. Mis historias son para todo el mundo, pero no puedo escribir pensando en todo el mundo, así que las hago para mí, que, soy adulto.

ECOLOGISTA

Usted creó unas mujeres más activas que el resto de los personajes femeninos de los años 30. La novia de El hombre enmascarado era una aventurera, boxeadora y campeona de natación, pero luego temía a los ratones.

Oh, eso era una moda. Hace muchos años que mis mujeres no temen a los ratones y prometo no hacerlo más. A mí siempre me han gustado las mujeres activas. Son mi tipo.

Narda, la novia de Mandrake, iba a manifestaciones en favor de la liberación de la mujer. ¿Es usted feminista?

Me gusta el feminismo si no es muy exagerado.

¿Saca sus historias de la realidad?

Por supuesto, en la última de *El nombre enmascarado* se enfrenta contra unos desforestadores de la jungla, que derriban los grandes árboles porque buscan petróleo. Cuando los indígenas se enfrentan a estos buscadores de petróleo son repelidos a disparos. *El nombre enmascarado* defiende a los indígenas. Esta es una situación similar a la de Brasil y la destrucción de la Amazonia.

¿Es ecologista?

Por supuesto.

¿Películas como Batman dan reconocimiento a los personajes del cómic?

Batman es una película excepcional, basada en un personaje que no tiene tanta importancia. Ahora, el mismo equipo australiano que realizó *Cocodrilo Dundee* está preparando un filme sobre *El nombre enmascarado* que espero sea tan bueno como *Batman*.

JAVIER CUERVO

The Phantom conoció la versión en *comic book* y por ella pasaron las manos de **Wallace Wood**, **Jeff Jones**, **Al Williamson**, **Steve Ditko**, **Jim Aparo** y **Joe Orlando**. También **Georges Bess** lo dibujó durante una parte de su carrera, un trabajo del que no guarda buenos recuerdos precisamente.

1989. LEE FALK ENTRE NOSOTROS

Van a cumplirse diez años desde que **Lee Falk** fuese la estrella invitada en el *Salón Internacional de Cómic del Principado de Asturias*. En el libro sobre la Historieta Asturiana seguramente encontraran más detalles de lo que deparó su estancia en Asturias. Por mi parte solo puedo ofrecer las impresiones de un espectador de a pie en el teatro Campoamor de Oviedo una tarde otoñal de 1989.

Tras la entrega de los *Premios Haxtur* de aquel año convenientemente caldeada por los muchos asistentes, se iniciaron los compases de una música solemne ahora se que se trataba de la *Marcha de pompa y circunstancia* de **Elgar**) Un visiblemente emocionado Faustino creo que solo atino a decir "por que amamos el comic se amamos a el. Lee Falk" Entonces un señor muy mayor y muy elegante salio de entre las sombras del patio de butacas para fundirse en un abrazo con el director del Salon. El teatro estallo en aplausos y ovaciones y yo, sencillamente, no lo podía creer. Un ser legendario, una figura mitica de la historia del tebeo había venido a mi ciudad, en el año 1989, fuera de los circuitos editoriales del país, para recoger un premio carente de todo valor económico, representativo únicamente del agradecimiento de unos aficionados al medio, hacia alguien que, en algún momento de sus vidas, les había hecho felices con sus historias de acción y fantasía. Fue un momento quizás irrepetible. Eso es lo que recuerdo, ni más ni menos.

JOSÉ Mª FLORES

¡HASTA SIEMPRE QUERIDO Y ADMIRADO AMIGO!

NOWLAN

Este autor no se ha prodigado mucho entre nosotros. Sin embargo no tuvimos dudas a la hora de invitarlo al **Salón Internacional del Cómic del Principado de Asturias.** Como es sabido, nuestra política no es invitar a autores simplemente porque dibujen la serie de moda en ese momento. Nos interesan aquellos cuyo trabajo consideramos digno, de calidad, independientemente de que sean lo más *hot* o no. El tiempo dirá si acertamos o no. Allí tuvo ocasión de responder a las preguntas del público y demostrar su gran simpatía y calidad humana. A continuación les ofrecemos la transcripción de esa conversación con los asistentes al salón de Gijón

Viñeta de Batman Black&White

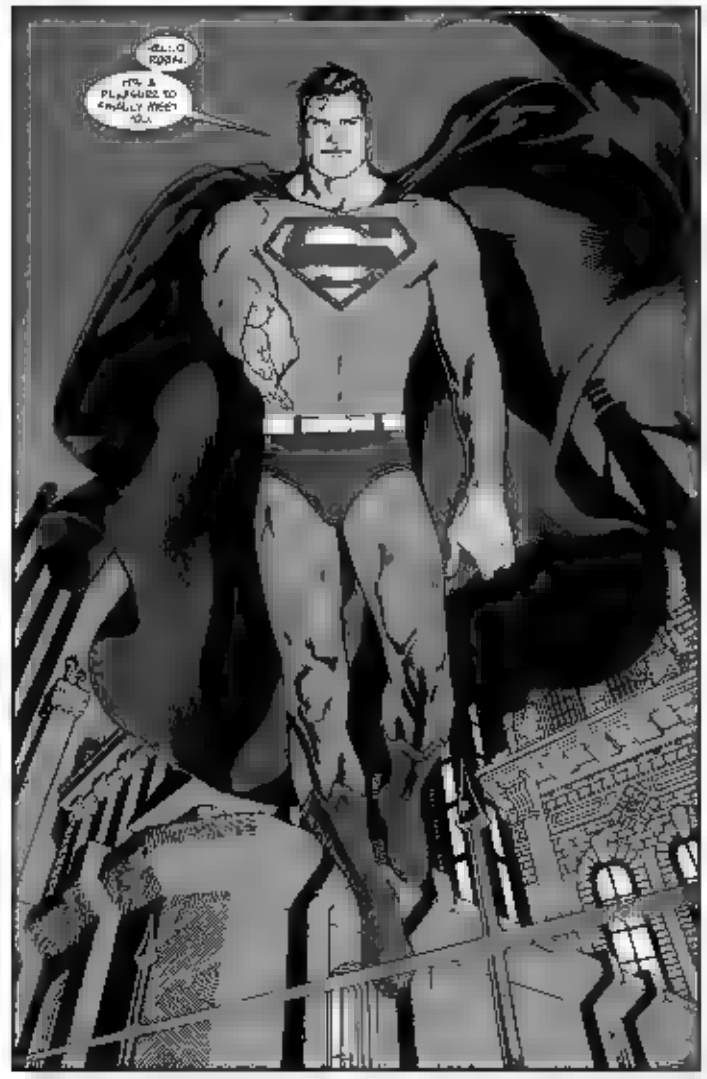
Soy muy lento, me lleva mucho tiempo dibujar una página. Y me tengo que ganar la vida. Así que como entintador es más fácil, dado que la mitad del trabajo ya está hecho.

En general, el trabajo del entintador es ignorado, los editores a veces ponen el nombre del dibujante a lápiz y se olvidan de la tinta.

Cuando entintas el trabajo de otro, puedes seguir sus líneas tal y como estaban o desarrollarlo unos cuantos pasos más. Yo prefiero hacer esto último. Es lo que me ha permitido obtener mucho trabajo como entintador.

El que me acerque más o menos a los lápices depende mucho de como lo haya hecho el dibujante, de que me sienta cerca o no a su trabajo o no. Si cambio las sombras u otros detalles es porque he tenido problemas con el modo en que el dibujante lo ha resuelto. Si se nota mi estilo es porque no estoy de acuerdo con los lápices. **Craig Russell** es un buen entintador porque se adapta siempre a los lápices, le gusten o no. Yo no puedo hacer eso. En un mundo perfecto, yo preferiría entintar solo mis lápices, con los de otro siempre hay una lucha respecto a quien va a dominar al final. Es un compromiso.

Los dibujantes a los que prefiero como entintador son **Gil Kane** y **Mike Mignola**, por razones similares. Los dos son muy buenos con la estructura del dibujo. Son conscientes de los problemas que puede tener el entintador cuando dibujan. Y no arrugan mucho los lápices, con lo que puedo contribuir al resultado final.



*Enorme impresionante página de leyendas del Universo DC (Superman y Robin). Aunque **Nowlan** trabajó sobre layouts de **Dave Taylor**, otro de los invitados al Salón de Gijón, en este caso no le convenció el esbozo, así que lo devolvió y redibujó la página entera. Nos mostró el original pero, lamentablemente, no estaba en venta.*

Debajo, boceto para el personaje Man-Bat para la serie de dibujos animados de Batman

Creo que **García López** no es suficientemente valorado en USA. Todos los artistas que conozco opinan que es un dibujante excelente, pero no parece ser el preferido de los lectores. Sin embargo sus dibujos son extraordinarios, sus personajes están llenos de emoción y sus planchas de movimiento. Yo creo que es demasiado bueno para el público.

Nunca he escrito, tan solo colaboré en el argumento de *Batman Black&White*. Pero el ideal es encargarte de todo el trabajo. Las mejores obras surgen de autores completos, como **Gil Kane** o **García López**, que es un excelente entintador. De hecho yo, cuando puedo, también me encargo de la rotulación.

El guionista con el que mas he colaborado es **Jan Strand**, con el que trabaje en *Man Bat* y *Batman B&W*. Ahora estoy con una serie escrita por **Alan Moore**, que creo es uno de los mejores guionistas de la actualidad. Es algo nuevo que hemos creado entre los dos. Es lo que prefiero porque, al haberlo dibujado yo, no dependo de la vision de otro.

Batman tambien es divertido porque todo depende de como juegues con las sombras y las figuras, la capa, Gotham y todo eso. Yame gustaba de crio y esta bien que luego haya podido dibujarlo.

Hice un par de dibujos para unas cartas que se publicaron en los U.S.A. Todos los personajes eran nuevos y me gustaria hacer una historia con alguno de ellos. Cada carta llevaba detras un pequeño parrafo explicando de que iba el personaje. No soy escritor asi que fue un desafío. Me di cuenta de que todo lo que podia contar cabia en aquel pequeño parrafo. Pero, si tuviera algo mas de tiempo, me gustaria desarrollarlo.

Supongo que soy la persona equivocada para preguntarle si hay crisis en el comic U.S.A. Pero creo que si.

En la pequeña ciudad donde vivo, cuando era un crio podia comprar al menos dos comics. Ahora tengo que ir a por ellos a una ciudad mas grande. Asi que los niños de mi pueblo no tienen ya acceso a una cultura del comic.

Supongo que tendre que cambiar de empleo de aqui a unos años. Es muy triste, se esta volviendo un campo muy estrecho cuando era un niño podia elegir entre muchos tipos de tebeos, no como aqui en Europa, donde siempre ha habido diferentes generos, pero habia muchos tebeos. En el bloque donde vivo antes todos los crios leian tebeos. Ahora solo mis hijos, porque se los paso yo. Creo que los estilos cambian. Cuando algo es muy popular, la gente acaba cansandose de ello. Yo nunca he tenido problemas de aceptacion con mi estilo. Busco lo que a mi me parece que esta bien y no me preocupa lo que se lleva o esta de moda.

No he hecho demasiadas cosas aparte de los comics. Alguna incursion en la publicidad, pero en formato de comic. No produzco mucho porque soy muy lento. Pero tambien hay proyectos mios que no se han visto en España.

Hay artistas que prefieren el blanco y negro al color. Yo me quedo con el color, si tengo un buen colorista o puedo colorear yo mismo. Hay cosas casi imposibles de conseguir en blanco y negro. Con el color tienes atmosfera, transiciones suaves, efectos especiales... A veces el blanco y negro puede aburrirte mucho.

Encima **Kevin** *y su encantadora esposa en el salón*

Derecha, esbozo de su nuevo personaje Jack B. Quick, con guión de **Alan Moore**

Viñeta del Especial verano de los Outsiders

Derecha, bocetos del Sombrerero Loco, para la serie de TV de Batman

Izquierda, dos trabajos de **Nowlan** *como entintador. Con* **Gil Kane** *y* **Garcia López**, *respectivamente*

El Irlandes Errante

Hace algun tiempo celebrábamos las excelencias de los primeros numeros de la serie *Predicador* En aquellos dos tomos, editados todavia por Zinco, encontrábamos indicios más que suficientes para apostar por un equipo creativo que, a falta de mejor expresión, se salia de lo normal Las portadas de Glenn Fabry, los guiones de Garth Ennis y el grafismo de Steve Dillon se conjugaban para ofrecer unas historias como hacia tiempo que no leiamos en este medio. Llegados al ecuador de la saga tal como la tienen planificada sus autores, aparece un numero especial de la misma que por derecho propio se convierte en uno de los mejores tebeos que hemos leido en lo que va de año. *Cassidy Sangre y Whiskey*, como su mismo titulo indica, es un relato lleno de humores viscerales y alegria contagiosa

OLOR A CARNE QUEMADA

Predicador es una de las muy escasas series que tras mas de treinta numeros mantiene el interes del lector practicamente como el primer dia, e incluso alcanzando niveles superiores en alguno de los relatos menores que van articulando su discurrir Episodios como *Todo queda en familia* o *Grita la sangre, grita Eron* colocaron el liston muy alto para todos esos imitadores que aparecen siempre que determinado producto al margen de los convencionalismos alcanza el exito Para conseguirlo, sus creadores tomaron prestada una porcion de todos los generos para construir algo que se aparta de cualquier genero y tocaron todos los topicos para crear historias que no tienen nada de topicas En *Predicador* hay algo de comic de horror, algo de novela negra, algo de western, unas gotas acidas de critica social y un romanticismo desgarrador por su intensidad. Sus autores compaginan la dosis justa de cada uno de estos elementos para evitar encajonarse en ninguno de ellos Por otro lado, las aventuras del reverendo Custer, el irlandes Cassidy y la "asesina a sueldo" Tulip estan atravesadas por todos los topicos que la cultura popular norteamericana ha creado en la segunda mitad del siglo XX los sheriffs palurdos, los restaurantes y moteles de carretera, los asesinos en serie, las sectas religiosas, la decadencia sexual y la pornografia A ellos se añade lo que se ha convertido en un nuevo lugar comun gracias al exito de novelistas como **Anne Rice** o **George R. R. Martin**, Nueva Orleans como el domicilio mas favorable para vampiros inequivocamente americanos Entre muchas otras cosas, de esto trata *Cassidy Sangre y Whiskey*

Da la impresion de que Cassidy es uno de esos personajes que se revelan contra su creador y reclaman un lugar mas importante del que se les habia asignado inicialmente Asi lo demuestra el hecho de que, hasta el momento, disponga de dos trabajos en los que se convierte en protagonista absoluto de la historia Hay dos vertientes en el personaje que definen su trayectoria especialmente Cassidy es irlandes y vampiro De su faceta como irlandes ya se ocupo **Garth Ennis** en *Grita la sangre grita Eron* (finalista al Premio Haxtur a la mejor historieta corta 1998 Cassidy adora y odia a su pais de origen al igual que adora y odia a los Estados Unidos Reconoce la justicia de una causa, la irlandesa, pero no esta dispuesto a morir por ella porque tampoco cree que nadie tenga derecho a matar en nombre de un ideal abstracto Cassidy es terco de irlandes pero no de patriota irlandes, y no tiene reparos en ridiculizar a quienes, desde la seguridad de la lejania, alardean un compromiso unicamente de boquilla

Como vampiro, Cassidy tambien es muy peculiar Tiene vida eterna pero en lugar de entonar quejumbrosas lamentaciones sobre la existencia inacabable, esta dispuesto a gozar de lo que el tiempo le ponga por delante Bebe sangre, pero con moderacion, al contrario de lo que le sucede con la cerveza o el whisky No se convierte en murcielago y no duerme en ataudes "porque es antinatural" No le repugnan las iglesias ni le hacen daño el agua bendita o los crucifijos, a no ser que le golpeen con uno bien grande en la cabeza. Si los galos de Asterix solo tenian miedo a que el

cielo se desplomase sobre ellos, Cassidy solo teme que la salida del sol le pille en plena calle, algo contra lo que ni siquiera unas gafas Ray-ban (digalo que digala publicidad) serian proteccion suficiente Cassidy, a pesar de ser un vampiro, es una excelente persona

COMO ACABAR DE UNA VEZ POR TODAS CON LA CULTURA

Al reves que el protagonista de *Soy leyenda*, Cassidy cree ser la unica criatura de la noche en un mundo poblado por humanos hasta que cierto dia, en Nueva Orleans, la capital vampirica de Estados Unidos, olfatea o intuye la existencia de alguien como él La paradoja surge cuando descubre que el nuevo colega es alguien tan impresentable que no duda con en ir a "pañar" billetes La coincidencia de intereses, aunque sean como en este caso vitales, no garantiza la afinidad personal

El nuevo personaje, Ecarnus, ha conjurado en torno a su persona a un grupo de snobs empeñados en convertirse asimismo en vampiros En este grupo, **Ennis** pone al descubierto a todos aquellos que buscan la excusa mas peregrina sea esta el vampirismo, el satanismo o el arte conceptual para entregarse a depravaciones de cualquier tipo Ademas, con ellos aprovecha para despacharse a gusto contra la afectacion, la petulancia y la poesia, producto segun Cassidy/Ennis de tener demasiado tiempo libre En este sentido, las manifestaciones de Cassidy enlazan con una constante que **Ennis** y **Dillon** vienen manteniendo en su larga trayectoria como equipo creativo la critica a todo tipo de entusiasmo cultural, el desprecio por todo afan transcendentalista La vida, parecen querer decir, ya esta bastante odiada como para tener que soportar pajas mentales ajenas

Como escapar uno de la pretenciosidad y la soberbia? Por medio del humor Este especial de *Predicador* sin ser un tebeo humoristico consigue que el lector se rian a carcajadas El contraste entre la actitud vitalista de Cassidy y el amaneramiento de Ecarnus, el aprendizaje de este a base de collejas, el plante de Cassidy para alegrar a una exhibicionista pp 19-20) o la necesidad de comer helado despues de recomendar a la anterior que se untase con ellas tetas pp 21-22) constituyen algunos momentos de sano descojone Por otro lado, detalles mas fugaces como la contradiccion entre la pose empacada de Ecarnus y el desastrado aspecto de Cassidy, mientras este exclama "eres como yo" pag 11 o la disparatadamente logica revision del mito vampirico que realiza **Ennis** añaden capacidad para la sonrisa

Dentro de la brevedad, *Sangre y Whiskey* tiene una estructura narrativa relativamente compleja Se inicia con un prologo pp 1-8 desligado de toda referencia a acciones anteriores o a la serie regular A continuacion se desarrolla el grueso de la obra pp 9-39) Los autores presentan a los personajes entre si y al lector, los dejan deambular por Nueva Orleans, dialogar, exponer sus diferentes puntos de vista y aparentemente conjeturar En esta parte domina el humor, las replicas chispeantes, las situaciones divertidas que alcanzan el climax en la pagina 38 De repente, el tono cambia completamente El suave y delicado Ecarnus muestra su verdadero rostro y Cassidy actua de acuerdo con su personal sistema de valores pp 40-46) Aparece aqui otra constante de *Predicador* la denuncia de la hipocresia y la defensa de una honestidad que no tiene nada que ver con las costumbres al uso Las dos paginas finales sirven para poner el adecuado final feliz a una historia que, pese a la ambientacion tenebrista propia del tema, en ningun momento deja de manifestar un optimismo a toda prueba El resultado, un tebeo redondo que se integra a la perfeccion en la serie "mayor" y al mismo tiempo disfruta de total autonomia, podria leerse sin conocer en absoluto el resto de la serie y se disfrutaria de él sin ningun obstaculo

ENNIS + DILLON

Cuando se habla de *Predicador* repetidamente se alaban las bondades de su guionista Nada hay que objetar **Garth Ennis** esta realizando uno de los mejores trabajos de los ultimos tiempos, sus guiones son originales, novedosos, imprevisibles, brutales y conmovedores al mismo tiempo, y es irreverente hasta con la irreverencia Sin embargo, por nuestra parte, estamos convencidos de que el merito de esta serie hay que atribuirlo conjunta e inseparablemente a la labor de Ennis y Dillon Existe una demostracion palpable de esto los numeros especiales aparecidos hasta ahora y dibujados por manos distintas a las de **Steve Dillon** No es lo mismo, algo falla Quiza el secreto estribe en algo tan simple y tan dificil como que Dillon consigue pasar desapercibido, no se impone al guion, al contrario, lo desbroza y acentua Como analizo magistralmente Florentino Florez en el numero 78 de esta revista, Dillon facilita la lectura los abundantes dialogos de Ennis, haciendo que en ningun momento decaiga el interes por lo que se esta contando Su narracion es perfecta y lo mas asombroso, a juzgar por sus declaraciones, intuitiva, casi inconsciente Por los numeros que hemos leido esto no sucede, antes al contrario, cuando el dibujante es **Carlos Ezquerra**, por ejemplo

En este especial protagonizado por Cassidy la quimica vuelve a funcionar Dominado por un color que insiste en los tonos ocres y violaceos, todo el numero es una engrasada maquinaria de narracion visual Es cierto que alguna figura aislada se resiente de un acabado fragil, pero el conjunto es una fenomenal demostracion de capacidad expresiva, de acoplamiento entre lo que se quiere contar y la manera en que debe ser contado Chapeau señores

JOSE Mª FLORES

Doug Moench

CÓMICS

Una nueva lectura de la imperecedera obra *Shang Chi Master of Kung* Fu nos ha vuelto a sorprender. Y lo ha hecho hasta tal punto que nos llegamos a plantear seriamente si de verdad la habíamos LEIDO antes o si tan solo fuimos deslumbrados por la magnífica y en ocasiones genial narrativa de PAUL GULACY, de la cual, en esta revista ya hemos manifestado nuestra opinión al respecto. Nos ha sorprendido especialmente el tratamiento ADULTO que Moench hace de esta, en apariencia o primera lectura, simple historia de aventuras.

ALGO MAS QUE ACCIÓN Y

De anteriores lecturas recordábamos su entretenida acumulación de acción y situaciones que nos transportaban a lugares exóticos y ambientaciones aparentemente disparatadas, de inusual atractivo. Lo que habíamos pasado por alto es la carga poética encerrada bajo la habitual intrascendencia bendita intrascendencia propia del comic de aventuras. Ahora, estamos en situación de proclamar que esta es una de esas grandes historias que tienen mas de una lectura, de las poras que cada vez que vuelves sobre ellas te encuentras con algo nuevo, algo que no habías descubierto anteriormente. Una de las características de toda obra imperecedera.

En primer lugar, resulta novedoso el tratamiento de la relación mujer-hombre. Esta es mostrada con sensualidad y suavidad, enmarcada por una prosa en ocasiones cercana a la sublimación lírica y en otros momentos cargada de mordaz ironía. Con ella, **Moench** es capaz de conmovernos y de acercarnos positivamente a los personajes, sean estos principales o secundarios que adquieren roles protagonistas dejando en segundo plano a aquellos. En este sentido, la historia de los espías primero enemigos y posteriormente amantes, Gato y Leiko Wu,

es moderna y supone uno de los mas bellos relatos de amor leídos en los últimos años. Esta historia de amor por encima de todo (ideologías, etnias, nacionalidades o deberes patrios) resulta, sencillamente, hermosa.

La relación del protagonista con Leiko Wu, también tiene elementos que si son llamativos hoy en día, en su momento debieron serlo mucho mas. Primero por ser ella quien toma la iniciativa de declarar su amor, segundo, porque el propio personaje femenino es sumamente complejo, tercero, porque el resultado dista mucho del acaramelado final feliz. En el otro extremo, la discusión entre Leiko Wu y Clive Reston contiene alguna de las acusaciones mas feroces que se hayan visto en un tebeo de estas características. Que el personaje masculino la acuse de ninfomana mientras que ella se defiende dudando de la hombría

de su ex amante, se nos antoja un gozazo encajado con vaselina entre las redes del parato Comics Code.

Si hablamos de personajes complejos no sabríamos por donde empezar, desde el mismo Shang Chi, atormentado por su traición final y por participar en acciones contras que está en desacuerdo, hasta el maligno Fu Manchu, reiteradamente abandonado por sus hijos, Shang Chi y Fah Lo Suee, y al mismo tiempo empeñado en encontrar al heredero perfecto. Pero es principalmente en los secundarios, todos ellos lastrados por algún tipo de carga emocional, donde los rasgos de personalidad se enriquecen, contribuyendo a humanizarlos. Uno de ellos es, o fue durante una temporada, alcohólico, otro está obsesionado por el recuerdo de la muerte en acción de su amante, mientras que la fidelidad al jefe

del demasiado se convierte en su propio factor de inestabilidad.

Desde el punto de vista literario, está justificada la frase "juegos de muerte y engaño" con que adquirieron fama estos episodios de Shang Chi. Tratándose de tebeos lanzados bajo el marchamo de las artes marciales o de juegos de muerte no parece que merezcan mayor exploración, pero lo que número a número destaca, hasta convertirse en el nuevo motivo del todo el trabajo, es la intrincada red de traiciones y falsedades que relaciona al conjunto de personajes. Fu Manchu ha engañado a su hijo y este le traiciona pasándose al odiado occidente, en el otro lado, un sobrino de Nayland Smith se pasa al bando contrario

la hija de Fu Manchu crea su propia facción con espías dentro y fuera, la tentadora Dracharme, que finge ser real a Fu Manchu para informar a occidente, resulta ser quien dice ser, el doctor Petrie, amigo de Nayland Smith durante cuarenta años, se descubre como un agente encubierto de Fu Manchu, y Sir Herbert Griswold, jefe del MI-6 en Suiza, juega a dos o tres barajas. Estas traiciones se complican aún más cuando llegan a planos personales, de tal modo que un personaje puede ser fiel a una causa y engañar a su pareja o viceversa. El mérito de **Doug Moench** consiste en transmitir todo esto de un modo legible, creíble y comprensible sin mayores dolores de cabeza para el lector.

Pese al reclamo comercial de las artes marciales, la utilización de caracteres creados por **Sax Rohmer** y las alusiones a *James Bond* relacionan estos episodios con el género narrativo llamado "de espías". En 1974, tras el éxito de *El espía que surgió de frío* y otras obras menores, **John le Carré** publicaba su conocida novela *El topo* en la que relataba la neutralización de un agente soviético infiltrado en las esferas más altas del servicio secreto británico. En cierta medida y sin renunciar a las referencias anteriores, estos episodios de Shang Chi vienen a ser el equivalente en cómic de esta novela. Como sucede en ella, y en general en todas las novelas de **le Carré**, los personajes encargados de "defendernos" son tan detestables como "nuestros enemigos" sin que parezca existir una calidad de entre el bien que nos sobre de unos y otros.

Esto nos lleva a la situación histórica que se vivía en esas fechas. Si el Fu Manchu original

era la encarnación de un peligro amarillo sin definición concreta, en plena guerra fría aquel tema un nombre **Mao Zedong**. El camarada Mao, el gran timonel, se manifestó dispuesto a asumir el coste de una guerra nuclear con occidente, pues, según su enloquecida lógica, con que sobreviviesen varios millones de chinos serían suficientes para repoblar el planeta. Eric Hobsbawn, Historia del siglo XX). Esta proposición descabellada, casi punto por punto, es puesta por **Moench** en boca de Fu Manchu.

Como hemos comprobado tantas veces, ningún género es inocuo. Lo que se presenta como un sencillo tebeo de acción y aventuras, gracias al talento puesto en él por sus creadores, contiene elementos para hacernos pensar y reflexionar. Para saber si estas reflexiones son de actualidad les remitimos a la parte final de este artículo.

PENSAR Y ESCRIBIR EN ADULTO

Otra de las agradables nuevas sensaciones recibidas, tiene que ver con los, en ocasiones, magníficos diálogos. No recordábamos la abundancia de textos que Shang Chi contiene, algo muy inusual en este tipo de cómic y que de PADECERLOS suelen representar un serio e insalvable handicap para el resultado final de la obra. No es el caso. Los textos no son pretenciosos, ni están escritos por un escritor de mayores "artes" (ese alter ego profesional han sido PENSADOS y escritos por un guionista de cómic que conoce el medio y no lo desprecia sino que, todo lo contrario, trata de comunicarnos sensaciones difíciles de transmitir en cualquier otro medio de expresión y lo consigue sin olvidar donde se mueve, un medio cuyo fin primero es ENTRETENER y producir DIVIDENDOS. El éxito comercial que en su momento tuvo la serie representa, en cierto modo, una contradicción que se explica por la mencionada calidad de los diálogos, por unos textos que representan un atractivo añadido a la historia y a la vanguardista forma de hacerla llegar al lector por parte de **Paul Gulacy** aprovechamos para resaltar el hecho de que a este dibujante, últimamente, le han salido un montón de seguidores incondicionales, que públicamente le aplauden, lo cual nos parece muy bien, lo que no nos lo parece tanto es que utilicen nuestras teclas, ensayos y opiniones y ni siquiera tengan la decencia de mencionar de donde han obtenido las fuentes de información. Otra peculiaridad en la serie es el uso de diferentes narraciones subjetivas. En el tercer tomo, cada uno de los episodios está contado desde el punto de vista de uno de los personajes. Así, somos conducidos por el relato por los diferentes protagonistas. Comienza Shang-Chi en el episodio uno y luego le siguen Clive Reston,

Leiko Wu, Black Jack Tarr, Sir Denis e incluso Fu Manchu **Moench** abandona la posicion de narrador omnisciente o la mirada del heroe (los dos usos mas habituales) para seguir a cada una de sus creaciones, que nos guian, desde su limitada perspectiva, a traves de la accion. Algo realmente complicado y que el autor resuelve con brillantez, dimensionando cada mas la historia y la participacion de los personajes en ella.

Parece evidente que **Doug Moench** es el factor que proporciono estabilidad y éxito a la serie. Hacia ello apunta el hecho de que tras la salida de **Gulacy** la coleccion continuase con mayores obstaculos durante otros cincuenta numeros aproximadamente, mientras que a la retirada de **Moench** solo sobrevivio cinco capitulos mas. Sin embargo, tambien es cierto que Moench nunca es mejor que cuando trabaja con Paul Gulacy. Lo hemos comprobado en muchos trabajos, *Slash Maraud, Batman*, etc. La compenetracion entre ambos artistas es tal que puede definirse como una perfecta ambiosis, en la que el trabajo conjunto es muy superior a lo que son capaces de proporcionar las partes por separado. Tal vez se deba a una especial afinidad de caracter, una amistad conservada de antiguo, un interes compartido por transmitir determinados conceptos o un experimentado metodo de trabajo. No conocemos la respuesta pero el resultado es evidente. La relectura de Shang Chi ha venido a confirmarlo.

Con treinta años de antelación

Por ultimo destacar la enorme premonicion que esta serie representa en relacion con ciertos hallazgos cientificos que estan hoy a punto de ser descubiertos y de ser, en el futuro, utilizados como arma biologica en futuras guerras.

En una de las aventuras Fu Manchu hace mencion a la posesion occidental de un arma biologica capaz de hacer una seleccion etnica a la hora de matar. Un arma capaz de distinguir quien es de raza blanca, negra o amarilla y buscar su objetivo, arma que seria totalmente LIMPIA, en el sentido de que solo mataria MALOS, respetando a los BUENOS, dependiendo esta clasificacion del lado en que este quien la haga. En el momento actual existen armas biologicas capaces de devastar a la humanidad. El peligro de su utilizacion masiva en una guerra es que no hace distinciones entre amigos y enemigos. Vamos, que no distingue entre sexos, etnias ni ADN. Recientes descubrimientos y avances tecnologicos relacionados con las investigaciones mas fiables sobre futuros resultados positivos en la lucha contra el cancer, estan encaminados hacia la destruccion de las celulas cancerigenas por procedimientos que solo actuen sobre ellas dejando el resto inmunes. Fundamentados en sus propias investigaciones, algunos cientificos han dado la voz de alarma, en el sentido de que estos hallazgos van a permitir, en el corto plazo de cinco o diez años fabricar un arma biologica capaz de matar selectivamente a blancos, negros o miembros de cualquier otra raza o hecho diferencial que permita actuar sobre una determinada parte del ADN. Lo verdaderamente imaginativo fue predecir el futuro tan exactamente, con casi treinta años de antelacion, y esto lo hizo **Doug Moench** en *Shang Chi*.

QUE ME PERMITIA HABLAR A MIS DOS HIJOS A LA VEZ, CON UNA ÚNICA VOZ
¿Y ES MI "MÁQUINA DEL JUICIO" TAN DIFERENTE DE LOS MÉTODOS OCC DENTALES? CIENTÍFICOS QUE TRABAJAN PARA LA CIA, EN COOPERACIÓN CON TU ORGANIZACIÓN, HIJO MIO CON EL MI 6 DE SMITH YA HAN DESARROLLADO GASES Y VENENOS
LETALES SÓLO PARA AQUELLOS CON GENES ORIENTALES
ASI QUE, AUNQUE SEAS MI HIJO, NO PUEDO DEJAR QUE ME DETENGAS

Otro presagio. En el epilogo de la saga, Shang Chi avisa a sus jefes del servicio secreto occidental de que serian capaces de destruir una nacion entera para vengar las acciones de un hombre. A dia de hoy (finales de abril de 1999) la amenaza, entonces "justificada" por la guerra fria, se esta cumpliendo.

F. R. Alexiev & José Mª Flores

Articulos sobre Gulacy en El Wendigo
Nº 50 Slash Maraud
Rindiendo a nieve purpura
Fernando Cuesta (1990)
Nº 71 Paul "Wood" Gulacy
Florentino Flórez (1996)
Nº 74-75 Entrevista con Paul Gulacy (1997)
Nº 77 ¿Planos secuencia?
Florentino Flórez (1998)
Nº 78 Shanna, la diablesa
Sección *Hemos leido* (1998)

PAUL GULACY

El dibujante de Shang-Chi volvió a acompañarnos durante el ultimo Salón Internacional del Comic del Principado de Asturias. Vino con su mujer y una muestra de sus originales. Nada más irse, Norma y Forum publicaron trabajos suyos que no tuvieron a bien adelantarnos para presentarlos en Asturias. Así se apoya al cómic en este país. A continuación, transcribimos la charla de Gulacy con el publico.

Su trabajo está muy influenciado por el cine. Cuando ha intentado introducir elementos del lenguaje cinematográfico al comic, en qué momentos no ha funcionado?

En los comics lo que ocurre es que no puedes ir de abajo a arriba, no puedes mirar por debajo y luego saltar como se hace con la cámara. Una cosa que realmente me molesta cuando dibujo es que algunas veces, como siempre pienso en términos cinematográficos, me gustaría añadir una secuencia determinada de igual manera y me resulta imposible, es aparable solo en las películas y tengo que olvidarme de ello.

La cámara lenta es imposible, por ejemplo. Lo intenté alguna vez con alguna escena de *Darth Vader* y no pude. Pero hay que recordar que el cine y los comics son elementos complementarios, se influyen mutuamente pero nada mas, tienen características propias pero el uno nunca reemplazará al otro. Se mantienen por y para sí mismos. Los story boards son utilizados en el cine por los directores y luego ahí está la película. Poseen elementos complementarios y por eso **Fellini** tenía tanto respeto por los comics, al ver los gráficos se dió cuenta de cosas que podía hacer en sus películas. Lo ves dibujado y piensas, aquí hay que hacer esto con la cámara y aquí esto otro.

Los cómics con movimiento cinemático (comics) tienen su lugar y su tiempo, nada mas y no se les considera cámara lenta.

***Jim Steranko** dijo en una entrevista que si él siguiera dibujando le gustaría tener el mismo estilo de **Gulacy**. ¿Que piensa de eso?*

Que quiere dibujar como yo? Yo he intentado dibujar como él durante veinte años. (Risas) Era una broma. Es muy halagador y agradable oir eso.

Recuerdo que una vez dijo, cuando yo estaba haciendo mis primeros trabajos de *Kung-Fu*, que si él siguiera dibujando le gustaría hacer lo que yo estaba haciendo, eso me hizo muy feliz. Además, hablando de **Steranko**, es un hombre tan brillante y tan creativo que no tiene porque usarme a mí como trampolín para nada de lo que hace. es un hombre muy dotado pero lo que le pasa es que está en un punto en el que se siente demasiado viejo, tiene 60 años ahora, y se ha convertido en un espectador. Creo que le gusta mucho ver los comics de los demas y siempre menciona un montón de nombres contemporaneos pero no se siente motivado para ser creativo, para crear nada porque tiene demasiada presion. Steranko tiene que ser Steranko y creo que simplemente se ha quedado ahí pero si quisiera podría hacer muchas mas cosas, es increible.

*¿Puedes darnos tu opinion sobre la adaptacion de Atmosfera Cero que hizo **Steranko**?*

Fue hace muchos años, diez creo. Fue sencillamente una adaptacion de la película interpretada por **Sean Connery** al cómic y para ser honesto me sorprendió que **Steranko** lo hiciera porque era una buena película pero no maravillosa. Era el típico experimento de Steranko. La forma en que todo estaba inclinado, la angulación, era muy gráfico, muy expresionista, con un estilo extremo. Para mí, el propósito de la doble página era una buena idea pero no me parece que funcionase para Steranko, debería haber usado un estilo mas detallista. Era una adaptacion muy breve de la película, la película era mas original y larga. Creo que quería probar algo diferente. Vinos originales hace un año mas o menos y eran realmente enormes, gigantescos.

La historia de Shanna se publicó muy mal en EE.UU y nunca la reeditaron. ¿por qué?

Así trabaja Marvel. Esa historia se publicó simultaneamente con otras cuantas y la presencia de Marvel era enorme en aquella época. En cada libro se publicaban cuatro historias por capítulo y creo que el mas fuerte era el que sobrevivía a aquello ya que había

Arriba, fragmento de James Bond inédito en España.
*Derecha, viñeta de Sombre, con un pastoso guión de **McGregor** publicada en CREEPY*

que coleccionar todo para tenerlo que te interesaba A mí me gustaba de verdad la historia de *Shanna*, **Jerry Jones** la escribía, es un gran amigo mío y admiro mucho como escribe pero desaparecía por completo, creo que se fue a trabajar a la televisión, a Hollywood. Siempre me gusto trabajar con Jerry porque si lees aquellas historias de *Shanna* te das cuenta de que tienen realmente sentido del humor

Yo incorporé a algunos actores, **Vincent Price** era el malo Marvel siempre fue muy conservadora con el dinero y tenían un sistema de trabajo muy especial, en aquel momento era publicar varias historias cortas en *Marvel comics presents* Luego seguían con la de mas exito y en esa ocasion fue *Weapon X* con la que hicieron una novela grafica, *Shanna* se perdió

El tema del humor siempre se ve en muchos trabajos suyos. ¿en que medida lo aporta ya mismo, lo sugiere a los guionistas?

Proviene de ambos, prefiero trabajar con un guionista que tenga sentido del humor. **Mike Barr** es así Pero si es demasiado ofensivo lo reescribo yo mismo, creo que debe existir un código en el que se marque el límite para el humor. nunca hay que pasarse de ofensivo Los escritores con sentido del humor son muy difíciles de encontrar en el comic porque la mayoría se dan cuenta de que hacen mas dinero trabajando en otro sitio y se van

Cuando dibuja para Marvel o para DC se dan la libertad que desea o le ponen muchas trabas?

En los últimos años hemos tenido mas libertad que nunca pero aun existe un código, una línea que no se puede cruzar Marvel y DC se dan cuenta de que hay diferentes grupos de lectores y están ahí para darles lo que esperan, dependen mucho de la edad de cada uno Con VERTIGO también hay una línea pero es mas madura, la audiencia es diferente En Marvel son mas cerrados que en DC DC se ha vuelto mas liberal en los últimos años Tienen una imagen determinada y no quieren perderla, todos sabemos cuales son las directrices y la línea que no se debe cruzar con respecto al sexo Tanto Marvel como DC tienen aparte ciertas colecciones para gente mas adulta, pero nunca se mezcla Los comics mas conservadores son todavía hoy en día los que mas se venden, solo hay que mirar las listas El trabajo como el que se publica en IMAGE. basura, no tiene tanto exito, se vende a un grupo distinto y mas limitado

¿No le gusta Image?

Creo que tengo que repetirlo que dije hace dos años cuando estuve aquí

Si perpetua la industria me parece bien, si el hecho de que estén ahí consigue que no se pierda el medio, que no se substituya por otro, vale No me gusta la forma que utilizan para producir comics pero estoy contento de que estén ahí porque tenemos que mantener el comic vivo sea como sea Amo el medio y no me importa lo que hagan

Que lee habitualmente?

El trabajo de **Frank Miller** La serie que tiene que se llama *Trescientos* (Threehundred). también me gusta *Sin City* **Richard Corben** pero no compro muchos comics Para ser honesto, cuando llevas en esto tanto tiempo y estas en ello todo el día, sentado dibujando hora tras hora, es duro ponerte a leer por la noche Tengo muchas revistas que me envían por correo y a las que estoy suscrito, leo el periodico y novelas, también veo mucha televisión y no compro demasiados comics, mis favoritos Me mantengo informado porque creo que tengo que hacerlo, debo saber lo que sucede en mi industria

El trabajo de **Jeff Campbell** en *Danger Girl* y *Joe Madureira* en *Battle Chasers*, de Image. son interesantes, son divertidos de leer

Como trabaja con los entintadores. es da libertad para que hagan lo que quieran o es da ciertas pautas?

Me aseguro siempre de que nuestros estilos sean parecidos Por ejemplo en *La guerra de las galaxias* tuve la oportunidad de elegir entre tres o cuatro entintadores para *Crimson Empire* y elegí a **Craig Russell** porque siempre admire su trabajo pero no me parecía que se adaptase a mi estilo de dibujo y se hizo lento, incluso usaba asistentes así que el

Encima viñeta de The Crackle, con guión de **Baron** *inedita en España*
Debajo, viñetas originales de StarWars Crimson Empire

resultado no fue el que yo esperaba, al contrario, la mayoría del trabajo fue muy decepcionante. Además no utilizaba nunca pincel y se nota. La razón por la que, por ejemplo, IMAGE siempre tiene la misma apariencia es porque la mayoría de los entintadores utilizan rotring y ya no usan el pincel. Cuando usas el pincel la línea es completamente diferente y la reproducción es mucho mejor. Si alguien es capaz de acercarse a mi estilo con rotring me parece bien pero prefiero el pincel. Ahora estoy en otra parte de la serie *Crimson Empire parte II* y en ella un entintador americano que se llama **Randy Emberlin** usa el rotring pero se adapta mucho a mi estilo, se parece mucho. Todo esto es muy importante, con **Craig Russell** le llamé y se enfadó así que ahora no nos hablamos, nunca más trabajaremos juntos.

Paul Gulacy

Kevin Nowlan *interrumpe preguntando por unas páginas de Sabre que aparecen en las diapositivas que si están hechas con pincel o con rotring.* ***Gulacy*** *contesta que con pincel, hasta los detalles más pequeños.*
Luego aparecen unas diapositivas de The Crackle, con unos grises tramados. ***Gulacy*** *explica que se hacen con un papel especial de artes gráficas. Este papel, aparentemente blanco, lleva incorporados los tramos. Con dos reveladores especiales, los grises salen del papel, en dos gamas más o menos oscuras.* ***Gulacy*** *se levanta para explicar sobre la pantalla lo complicado del sistema y lo claro que debe tener el dibujante el reparto de luz y sombra.*

-¿Qué le parece el tema del color por ordenador?

- Me gusta, creo que es una de las cosas que es interesante incorporar al cómic de hoy en día, colorear por ordenador. Con los ordenadores se pueden hacer cosas increíbles, se reducen los costos y ayudan. En América todas las ilustraciones que antes se hacían a mano ahora se hacen con ordenador, no puedes trabajar en una agencia de publicidad y ser ilustrador sin manejar los ordenadores. Tanto en dibujos animados como películas, etc. se ayudan continuamente con los ordenadores así que hay que aprender a utilizarlos. Para mí está bien siempre que sea un complemento.

-¿Personalmente qué le gusta más que se publiquen los comics en blanco y negro o que los pasen a color?

-Me gustan en blanco y negro si puedo controlar todo el proceso y puedo escoger al entintador. El problema del cómic en color es que nunca sabes como va a ser el producto final pues depende mucho de la reproducción y puede cambiar completamente.

-Volviendo a Star Wars, ¿qué condicionantes tuvo en un producto como este con tanto control de ***George Lucas****?*

-Cuando trabajas en *Star Wars* todo lo que haces está controlado por la gente de Lucas Films. Tienen sus normas, el cuartel central está en el Norte de California, cerca de San Francisco y ahí se desarrolla todo en los estudios, **Lucas** está allí también con el resto y ellos marcan las pautas.

Primero el hilo argumental tiene que ser aprobado por LUCAS FILM y **Mike Richardson,** que es quien escribe en estos momentos la historia, tiene que escribir el concepto, enviarlo a la gente de Lucas y esperar que den su aprobación para continuar. Luego se lo dan a los dibujantes, a mí. La primera vez que trabajé en *La guerra de las galaxias* había una escena de la película, la de la cantina, decidí que en vez de utilizar los mismos aliens que se ven en la película iba a crear algunos nuevos. Inmediatamente las diez páginas, más o menos, que había hecho me las devolvieron y me lo hicieron cambiar, tenía que ceñirme a los aliens de *Star Wars*, no podía cambiar nada, tenía que dibujar las armas iguales, las botas, la ropa, el movimiento de la capa de *Darth Vader*, por ejemplo, tiene que ser muy preciso. Mi estudio está lleno de figuritas de *Star Wars* y de juguetes, me siento rodeado por ellos, tengo también libros, todo tipo de material, estoy invadido pero es imprescindible para trabajar en la historia como te exigen.

Shanna, *con* ***Gerald Jones***

Hice una miniserie de seis números y seis o así está bien, las historias de *Star Wars* en las que estoy trabajando ahora tienen 18 números y llevo 12 hechas. No creo que pudiera hacerlo de nuevo, es agradable estar asociado con **Lucas**, formar parte de su grupo y el hecho de que Lucas vea tus comics es halagador pero me siento como si estuviera haciendo propaganda de la gente de Lucas, del mundo de *Star Wars*. Además se pierde la libertad creativa. **Mike Richardson** y **Randy Stradley**, creadores de DARK HORSE, han tenido la licencia de Star Wars durante tanto tiempo que ahora les dan un poco más de libertad.

George Lucas le ha dado a Mike permiso para romper el Imperio, dividirlo, pero hay mucha gente a la que le gusta el Imperio. Hay tantos fans de "La guerra..." que resulta increíble las cosas que adoran y las que no, hay gustos para todo. A muchos les gustan los rebeldes y a otros el Imperio, prefieren a los malos. Pero así todo rompimos el imperio en diferentes facciones y además se descubre que las fuerzas de asalto son clones, les quitan el casco y son todos iguales. *Coquinos* lucha contra *Luke Skywalker* y esto es un cambio interesante, es como una avanzadilla para todo lo que viene, libros, película, etc. Leí recientemente en VANITY FAIR, uno de los últimos números, y hablaba de los hombres más poderosos e influyentes, **Bill Gates, Steven Spielberg**, etc, se hablaba de varios nombres y decían que **George Lucas** tiene 2.000 millones de dólares en estos momentos y eso sin contar las tres películas que están en camino. Cuando hablé con **Randy Stradley**, otro de los escritores de esta historia, me dijo que cada cuatro meses tiene que enviar a Lucas Film una gran cantidad de dinero por usar sus personajes, me hizo cambiar de idea con respecto a trabajar en "La guerra..." y no quiero volver a dibujar las series de nuevo porque ganan tanto dinero... DARK HORSE también está haciendo la adaptación de la nueva trilogía, cuyo primer capítulo se estrena ya en cine, y **Lucas** lo guarda tan en secreto que los dibujantes que están trabajando en ello han tenido que trasladarse a California, al "Rancho Skywalker", sede central de Lucasfilm, y no les permiten sacar

(viene de la página anterior)

ni una referencia de allí, tienen que llevar allí sus carpetas y trabajar en la sede sin sacar ni un papel del recinto. Y encima no les han pagado por ello.

*-**Al Williamson** es un precedente muy importante en cuanto al dibujo de Star Wars, ¿revisaste su trabajo antes de comenzar con el tuyo propio?*

-No. Me gusta su trabajo en general pero no creo que lo que hizo en *Star Wars* sea tan bueno. Ha utilizado el estilo de la película duplicando simplemente lo que ve. Es una película, hay que tenerlo en cuenta ya que las adaptaciones de películas son difíciles y no puedo pensar en muchas adaptaciones buenas. Es difícil y no importa lo bueno que sea el dibujante. ¿Tu conoces alguna adaptación que sea buena, Kevin?

Kevin Nowlan (desde su butaca)-*El Drácula de **Mignola** estaba bien.*

-¿A ti te gusta, Florentino?

F. Flórez (presentador)- *No.*

-A mi tampoco me vuelve loco. Me gusta su estilo gótico.

-¿Qué le mueve a aceptar un trabajo: los personajes, el dinero...?

-Esta es sólo mi opinión, no sé que pensarán los demás. En primer lugar, los personajes, creo que es muy importante. O quizás no... Si quiero hacer dinero, buscaré uno que sea *hot* en ese momento. Pero cuando hice *The Crackle* era porque quería trabajar con **Mike Baron**. Él estaba en ACCLAIM, que era una compañía pequeña, así que fue una jugada arriesgada. Luego la gente lo leyó y se lo pasó bien. Eso es lo importante. Si quisiera hacer dinero dibujaría *X-Men* o algo de Image, pero no me apetece. No me apetecen los superhéroes. Ni mi estilo ni mi cabeza encajan con eso. Mi carrera es muy gitana, muy errática. A mí me encanta el medio, esa es la cuestión. Así que no elijo los trabajos en función de las ventas.

Cuando el público lo despide con un aplauso, grita "Arriba, arriba".

TRANSCRIPCIÓN:
SOFÍA C. RODRÍGUEZ

MISCELÁNEA

El irreductible Tadeo Juan

Hace mucho tiempo que deberíamos haber comentado la inconmensurable labor de un incondicional de la historieta que, desde hace más de 20 años, viene desarrollando una labor sostenida y desinteresada a favor de este medio de expresión. Nos referimos a Tadeo Juan. Este valenciano edita y pone el dinero para que CÓMICGUIA vea la luz. Una revista imprescindible para todo interesado en el cómic, por la enorme cantidad de información, investigación e independencia que facilita. Indispensable. Premio Diario de Avisos de Tenerife en el año 1981. Si queréis información, dirigíos a:
CÓMICGUIA. c/ Editor Manuel Aguilar 17, 7º. 46001 Valencia.

Diego Cara

Algo parecido podría escribirse sobre Diego Cara. Lleva en la brecha de una u otra forma desde siempre, bien publicando revistas o escribiendo para periódicos y demás. Es una de las personas que más ha escrito y publicado sobre la historieta desinteresadamente, lo cual por sí solo es una garantía de independencia, tal como está el patio de la pretendida erudición española sobre el medio. Premio Diario de Avisos de Tenerife en el año 1985. Para información sobre sus publicaciones, dirigíos a:
Apartado de Correos 338; 04080 Almería

Sanchis

Recientemente hemos recibido una carta de agradecimiento de la abogada que lleva la causa que Sanchis ha iniciado por derechos de autor sobre su creación Pumby, por nuestra contribución, a la vez que nos solicitan nuevas aportaciones. También en ella nos hace partícipes de la resolución que ya se ha producido a favor de Sanchis y en la que obliga, a aquellos que han utilizado su personaje, a una indemnización de 20 millones de pesetas. Esperemos que algún día llegue a cobrarlos, nuestra experiencia nos dice que es muy difícil, pero teniendo en cuenta que en ocasiones llueven ranas... Desde aquí queremos dejar constancia de este hecho, posiblemente uno de los primeros, sino el primero, que se produce en España en relación con los derechos de autor de los creadores de historietas, y muy especialmente porque nuestra participación ha contribuido a su logro.

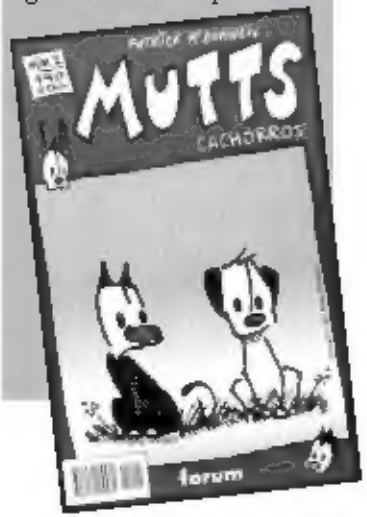
Alfonso López

Cuando comenzamos nuestra andadura por el maleado (y plagado de intereses mezquinos) mundo de los articulistas de cómics, ya sabíamos de Alfonso López, lo que quiere decir que como profesional de la historieta nada por esos mundos de Dios desde la prehistoria, desde que tenemos memoria. Su actividad no sólo se ha centrado en publicar y vivir de su trabajo, también posee una dilatada y arriesgada obra como impulsor o partícipe de aventuras de edición de revistas independientes. Recientemente ha puesto en el mercado, como director, la revista trimestral *Angelitos Negros (La revista de humor políticamente incómoda)*. Merece la pena leerla y coleccionarla. Su dirección es:
Apartado de Correos 08080 Barcelona.

Hemos leído...

Mutts
Patrick McDonnell
Editorial Forum, Barcelona, 1999

Tanto Earl como Mooch, el perro y el gato protagonistas, son, antes que personajes de una tira cómica, dos bichos con muchas de las características que encontramos en estos animales en lo real. La tendencia en general de las tiras con animales es mostrarlos humanizados, utilizarlos como metáfora del comportamiento humano. En esta instrumentalización van perdiendo progresivamente sus hábitos naturales. En cambio, **McDonnell** mantiene un delicado equilibrio: sus animales poseen algunas de nuestras manías, sin dejar de comportarse como lo que son, perro y gato (y pez). Está claro que el autor se ha pasado mucho tiempo observando a sus mascotas, porque transmite una gran sensación de veracidad, ya no sólo en las costumbres sino también en gestos, movimientos y expresiones. Si a todo ello añadimos que las historias son divertidas y los personajes tiernos sin resultar ñoños, podemos afirmar que nos encontramos ante otra de las sorpresas agradables de la temporada.



25 años de gloria

Black Jack
Osamu Tezuka
Editorial Glénat, Barcelona, 1998

Dado que el trabajo de **Osamu Tezuka** permanecía casi inédito en nuestras librerías, debemos felicitar a GLÉNAT por animarse a publicar las aventuras de su peculiar cirujano. Los cinco tomitos que hasta el momento han aparecido de *Black Jack* están compuestos de pequeños relatos cargados de sorpresas, humanidad y humor negro. El dibujo presenta todas las características que han hecho popular al manga: fondos realistas junto a personajes muy caricaturescos. En el caso de **Tezuka**, con toda la suavidad de líneas del primer **Disney**. Pero que ese dibujo a lo Heidi (versión japonesa, claro) no nos engañe. Los relatos están llenos de operaciones, planos detalle de suturas, incisiones y vísceras.

Las pequeñas historias van del drama social a la denuncia ecológica, pasando por cualquier otro tema que preocuparía a un auténtico humanista de nuestro tiempo.

Quizás algunos relatos resultan exagerados y otros padecen un final excesivamente abrupto, pero en cada uno de los tomitos aparece alguna historia que merece la pena. **Tezuka** demuestra una capacidad para la fabulación que comienza a ser extraña hoy en día.

Tango
Hugo Pratt
Norma Editorial, Barcelona, 1999

Esta es una de las últimas aventuras de *Corto Maltés*, uno de esos pocos personajes de cómics respetados por la gente seria, queremos decir por los que no leen tebeos. Lamentablemente no se cuenta entre nuestros favoritos. En el mejor de los casos consigue entretenernos. Habitualmente nos aburre. Es lo que ocurre con este *Tango*. Por un lado por el modelo narrativo elegido. Aunque la publicidad insistía en una serie de planos cortos de parejas bailando o mirándose, estas secuencias más visuales son la excepción en una obra dominada por los bustos parlantes. Ya hemos leído por ahí que el original de **Pratt** tenía otro formato y que lo que ahora se nos ofrece es un remontaje, con el añadido del color. Vale, pero no parece que el difunto se esforzara excesivamente en utilizar una narrativa fluida. Personajes que hablan y pasean y que apenas llegan a encontrarse en las viñetas. Cerrando el capítulo gráfico, señalar que no encontramos indicado el nombre del que dibuja los coches o del que aplica el color. Como es un cómic de autor, los negros no salen. Europe is different.

Si la apuesta de **Pratt** se centra en los sucesos, estos deben ser muy interesantes para tirar de tan poco atractiva puesta en escena. Pero más allá de una afortunada elección de tema, lo que cuenta es su desarrollo, a donde quiere llegar el autor y qué sensaciones nos transmite. A nosotros nos deja fríos. El héroe investiga la misteriosa desaparición de una amiga y, debido a esto, se mete de lleno en una complicada trama de intereses cruzados que casi le cuestan la vida. Al final, no pasa nada. Muere un sicario y el malo malísimo (yanki, por supuesto) sale indemne. Toma tebeo realista.

Sé que las comparaciones son odiosas, pero no podemos evitar recordar un trabajo anterior: *Marvin el detective*, de **Milazzo** y **Berardi**. Trabajaba con una estructura parecida; un detective investiga un asunto aparentemente trivial y, poco a poco, se ve envuelto en una intriga de corrupción y muerte de la que a duras penas consigue zafarse. El trabajo de los italianos, una pequeña obra maestra, estaba cargado de una humanidad y una veracidad en la transmisión de sentimientos y en la lógica del comportamiento de los personajes, a la que **Pratt** no llega ni a arrimarse. Léanlo y comparen.

Cómo dibujar cómics al estilo Marvel
John Buscema-Stan Lee
Editorial Martínez Roca, Barcelona, 1999

Últimamente, han coincidido en los quioscos diferentes trabajos de **John Buscema**. Por un lado la reedición de su *Silver Surfer*. A pesar de su fantástico dibujo, los argumentos de **Lee** son tan infumables que aconsejan guardarlo en la estantería de los tebeos que se miran pero no se leen.

Luego la reedición de su *Conan* junto a **Thomas**. No son las mejores historias del bárbaro que recordamos, pero no nos perdemos ni una. Jolines, *big*.

Llegamos así a su tercer trabajo en circulación, *Cómo dibujar cómics al estilo Marvel*. Esta es otra reedición de un libro clásico, que vio la luz en los 70. Evidentemente, conecta con todas esas guías de dibujo que muestran con pragmatismo los pasos a seguir para alcanzar determinados resultados. No hay aquí disquisiciones estéticas ni excesivas preocupaciones plásticas. El texto de **Lee** es tan insufrible como de costumbre. Pero los dibujos de **Buscema** marcan la diferencia. Explican por sí solos cómo conseguir poses más espectaculares, cómo potenciar la narrativa... Pero lo que se siente al leerlo es que lo mejor del libro está algo más allá de lo explicado. Es uno de esos misterios del dibujo, que ningún método puede transmitir. Desde nuestro punto de vista, entre las muchas virtudes de **Buscema**, hay una que le sitúa entre los más grandes, una cualidad que comparte con muy pocos: **Raymond, Foster, Jose Luis García López, Bolland, Víctor de la Fuente**... nos referimos a la extraña vitalidad de sus figuras. Estáticas o en acción, sus personajes tienen un nervio especial, sus cuerpos pesan, su sangre late, sentimos que, realmente, están ahí. No decimos que esto sea más importante que la elegancia del trazo o la expresividad. Sólo que es una plasticidad difícil de poseer. Y él la tiene. Si se habla de dibujantes poderosos, sabemos quien encabezaría nuestra lista.

XXIII Salón Internacional del COMIC del Principado de Asturias

Del 11 al 16 de Octubre

Gijón-1999

XV Premios HAXTUR

Organiza: EL WENDIGO

CAJA DE ASTURIAS

MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CULTURA

Dirección General de Cooperación y Comunicación Cultural

PRINCIPADO DE ASTURIAS

CONSEJERÍA DE CULTURA

Ayuntamiento de Gijón

Teatro Jovellanos

Invitados:

Lee Weeks, Marcos, Dave Gibbons, Neal Adams, Steve Dillon, Glenn Fabry, Chris Claremont, Ysiaire, Sergio Bances, Gallego y Rey, Jorge Macabich, Violeta Suarez, ...

© D.C. - Neal Adams, Gibbons y Moore